GAMES CHANNEL: Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΟΥ GAMER!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 142 ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 5,28 € 1.800 ΔΡΧ.

Microsoft® Train Simulator



ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ!

PREVIEW



RED FACTION



ANARCHY ONLINE



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



ROAD TO INDIA

Editorial

Space Quest; Και μάλιστα όχι από τη Sierra; Μα πώς είναι δυνατόν; Και, όμως, να που είναι. Μου φαίνεται περίεργο που ύστερα από και-γω-δεν-ξέρω-πόσα τεύχη δημοσιεύουμε ένα review για ακόμα ένα Space Quest και μάλιστα ένα Space Quest με την εμφάνιση και την "αίσθηση" των δοξασμένων και χιλιοτραγουδισμένων Space Quest I & 2 της Sierra.

Ο δημιουργός του "Space Quest: The Lost Chapter" αναφέρει ότι το πρώτο παιχνίδι της Sierra που έπαιξε ήταν το Space Quest 3 και ότι αυτό παραμένει το αγαπημένο του από τη σειρά των Space Quests. Περιέργως, το πρώτο παιχνίδι της Sierra που έπαιξα ήταν το Space Quest 2, και αυτό παραμένει το αγαπημένο μου. Ηταν η πρώτη επαφή μου με τα adventure games. Μήπως, τελικά, έχει σχέση το παιχνίδι που παίζεις πρώτο απ' όλα, με το παιχνίδι που καταλαμβάνει περίοπτη θέση στην καρδιά σου; Μάλλον. Πάντως, εγώ δεν προσπάθησα να δημιουργήσω μόνος μου ένα Space Quest, όπως ο δημιουργός του "The Lost Chapter" Vonster D. Monster. Δεν τόλμησα και ούτε θα τολμήσω ποτέ. Αλλωστε δεν έχω και τα φόντα (πού πας, βρε Καραμίχαλεεε!).

Πάντως, το παίξιμο του "Space Quest: The Lost Chapter" με γύρισε πολλάααα χρόνια πίσω. Με γύρισε στην εποχή που έψαχνες ποια είναι η κατάλληλη λέξη/έκφραση που θα σε έβγαζε από το αδιέξοδο, που θα σου έδινε ένα hint ή την πολυπόθητη λύση στον №$%^%& γρίφο που σε παίδευε τρία μερόνυχτα. Ομολογώ ότι είχα ξεχάσει τη γοητεία αυτής της αναζήτησης, καθώς και της περίεργης ικανοποίησης που ένιωθες κάθε φορά που ανακάλυπτες τη λύση. Φανταστείτε ότι τις λέξεις-κλειδιά για ορισμένους γρίφους του Space Quest 2 τις θυμάμαι ακόμα και σήμερα, ύστερα από περισσότερα από 10 χρόνια.

Επιπλέον, το νέο Space Quest θύμισε στον απαρχαιωμένο πια υπολογιστή μου ότι υπάρχουν παιχνίδια με τα οποία μπορεί ακόμα να "τρέχει" (και όχι να "σέρνεται").

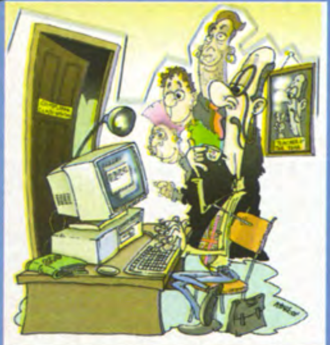
Σας έπηξα αυτό το μήνα με το Space Quest, το ξέρω, αλλά θα σας ζητήσω να με δικαιολογήσετε. Βλέπετε, ο βήχας και ο έρωτας δεν κρύβονται...

Γιάννης Πατρίκος

Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Θεματολογία









78 Train Simulator



84 Emperor: Battle for Dune



4 Game Preview: Red Faction

Game Club



90 Hostile Waters



96 Road to India



00 Anarchy Online



104 Halflife Blueshift



108 Tropico



112 Space Quest

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Θανάσης Αγγέλου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Θανάσης Αγγέλου, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Ηλίας Καφούρος Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Στάθης Λαμπρόπουλος, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Ορέστης Μανούσος, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπαστπύρου, Σπύρος Παράσχης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Γιάννης Τζίφης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Ν. Λαγός
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη, Κωνσταντίνα Παπαδέα
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Το "PC Master" είναι κοντά σας ακόμα και στις δύσκολες καλοκαιρινές μέρες. Οταν όλοι εσείς ξαπλώνετε στις παραλίες και απολαμβάνετε τον ήλιο και τη θάλασσα, εμείς εργαζόμαστε σκληρά στα dungeons της Compupress, κάτω από απάνθρωπες συνθήκες, για να κλείσουμε σε ένα CD-ROM ό,τι πιο διασκεδαστικό και χρήσιμο για εσάς. Καλή διασκέδαση, καλές διακοπές και ραντεβού τον Σεπτέμβριο.

του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr



Demos

CYCLING MANAGER

Εταιρεία: *Cyanide*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Direct 3D*

Θα μπείτε στον σκληρό κόσμο της επαγγελματικής ποδηλασίας. Θα βιώσετε πολλές χαρές και απογοητεύσεις καθώς θα προσπαθείτε να ανεβάσετε την ομάδα σας στην κορυφή. Το Cycling Manager είναι ένα ρεαλιστικότατο game, που σημαίνει πως πολλά απρόοπτα μπορεί να συμβούν στην πιο ακατάλληλη στιγμή,



όπως άλλωστε και στην κακούργα ζωή. Ο καλύτερος αναβάτης σας μπορεί να έχει κάποια πτώση και να τραυματιστεί σοβαρά όταν τον χρειάζεστε, αλλά μπορεί, βέβαια, και να βγει εύκολα νικητής στους περισσότερους αγώνες, χαρίζοντάς σας δόξα και τιμή (και λίγα λεφτά). Ενα παιχνίδι που δίνει πολλές συγκινήσεις.

KOREA FISHING

Εταιρεία: *Wowexpo Co. Ltd*
Απαιτήσεις: *Pentium II 300, 32MB RAM, Win 98/ME*

Ενα ανατολίτικο έπος. Μία ιστορία που μας μεταφέρει στη μαγευτική Απω Ανατολή για... ψάρεμα. Στην Κορέα, λοιπόν, το ψάρεμα είναι ένα δημοφιλέστατο σπορ και αυτό το παιχνίδι φτιάχτηκε όχι μόνο για να βελτιώσει τις ικανότητές σας (πρόκειται για ένα fishing-simulation game) στο αρχαίο αυτό χόμπι, αλλά και για να σας δώσει τη δυνατότητα να γνωρίσετε την ανατολική αυτή χώρα μέσα από τα καταπληκτικά γραφικά του. Ο συνδυασμός αυτός ψαρέματος και φοβερών τοπίων μέσα από τις τέσσερις εποχές του χρόνου καταφέρνει να δώσει συναισθήματα ηρεμίας, χαλάρωσης αλλά και μεγάλης έντασης και απογοήτευσης κάποιες φορές, όταν χάνετε ένα μεγάλο ψάρι. Μέσα από το Korea Fishing θα σας δοθεί η δυνατότητα να μάθετε ακριβώς τις τεχνικές και τον εξοπλισμό που χρειάζεται ένας ψαράς, τα είδη των ψαριών και πολλά άλλα στοιχεία της φύσης. Για παράδειγμα, για να πιάσετε μεγάλα ψάρια, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το μεγαλύτερο καλάμι και το αγκίστρι που είναι διαθέσιμα. Οι αρχάριοι, βέβαια, ξεκινούν πιάνοντας μικρά ψάρια, μέχρι να αποκτήσουν την κατάλληλη εμπειρία, έτσι ώστε να ανέβουν επίπεδο. Συνολικά υπάρχουν πέντε επίπεδα, τα οποία ξεπερνάτε ανάλογα με τους πόντους που μαζεύετε. Σίγουρα δεν πρόκειται για ένα παιχνίδι που απευθύνεται σε ανθρώπους που λατρεύουν τη δράση και τον πανικό. Είναι ένα παιχνίδι για περισσότερο εκλεπτυσμένους και ψαγμένους gamers, που αναζητούν πολλά περισσότερα από απλό gaming σε ένα παιχνίδι. Δοκιμάστε το και δεν θα χάσετε.

TRAILERS

- Atlantis 3
- Civilization 3
- Max Payne
- Myth 3

THE LOST TOMB

Εταιρεία: *Softwrap*
Απαιτήσεις: *Pentium 200, 32MB RAM, CD-ROM*

Ο πυρετός του τζόγου σάς κυριεύει. Δεν μπορείτε να αντισταθείτε στον ήχο που κάνει το μηχάνημα καθώς γυρίζουν οι τροχοί που θα κρίνουν αν θα χάσε-

PATCHES

- Black & White
- Diablo II
- Sudden Strike
- Unreal Tournament

SOLUTIONS

- Road to India

τε ή αν θα κερδίσετε. Το περιοδικό "PC Master", στην προσπάθειά του να αποτρέψει τους νέους να χάνουν λεφτά σε αληθινούς κουλοχέρηδες, χαρίζει έναν virtual που κάνει την ίδια δουλειά και συμφέρει. Με αυτό το παιχνίδι ξεκινά και η συνεργασία του περιοδικού μας με την εταιρεία διανομής games "Softwrap". Αν βρείτε ενδιαφέρον το συγκεκριμένο playble demo, μπορείτε να παραγγείλετε την ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού και πολλά άλλα που ίσως σας φανούν ενδιαφέροντα μέσα από τη διεύθυνση που σας δίνει το The Lost Tomb. Καλό παιχνίδι.

DRIVERS

Στο CD-ROM αυτού του μήνα θα βρείτε τους εξής πολύτιμους drivers:

▸ **Iomegaware Tools:** Σας βοηθούν να βρείτε, να τυποποιήσετε, να προστατεύσετε, να χειριστείτε και να αλλάξετε τις ρυθμίσεις στα drives της Iomega. Η βοήθεια περιλαμβάνει και τα προϊόντα Zip, Jaz και PocketZip.

▸ **Creative BlasterControl:** Η νέα βελτιωμένη έκδοση για την Creative BlasterControl 4. Τρέχει σε όλες τις εκδόσεις Windows και επίσης περιέχει βελτιωμένα διαγνωστικά, μόνο όμως σε Windows 2000. Καλυτερεύει τη λειτουργία στα Win Me και λύνει κάποια προβλήματα με το display.

▸ **Adaptec Easy CD Creator Software Update:** Αναβαθμίζει τις βασικές επιδόσεις των version 3.0 και 3.5 του Easy CD Creator software. Η έκδοση 3.5 αναβαθμίζεται μόνο σε Windows 95 και NT. Το software θα κάνει αυτόματα update τη στιγμή που θα εγκαταστήσετε τους drivers.

THE STING

Εταιρεία: *JoWood Productions*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM*

Ενα παιχνίδι που ονομάζεται "Το Κεντρί", δεν θα μπορούσε να μην έχει ύποπτο περιεχόμενο. Το συγκεκριμένο, λοιπόν, δεν έχει ακριβώς ύποπτο αλλά μάλλον εγκληματικό σενάριο. Θα πρέπει να κάνετε την καρδιά σας πέτρα και να γίνετε ληστές. Οχι όποιοι και όποιοι, βέβαια, αφού πρέπει να κάνετε τη μεγαλύτερη ληστεία που έγινε ποτέ. Βέβαια μαζί σας θα έχετε και τη συμμορία που θα στήσετε στο παιχνίδι. "Το Κεντρί" έχει τη μεγαλύτερη virtual πόλη από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι, κάτι που μας δίνει πολλά περιθώρια για εξερεύνηση και αμέτρητες ληστείες. Επιπλέον, οι χαρακτήρες που θα συναντήσουμε στο δρόμο προς τη φυλακή... συγγνώμη, προς τη δόξα εννοούσα, είναι αρκετά ενδιαφέροντες και πολύπλοκοι. Η πόλη είναι αρκετά ρεαλιστική με τους περαστικούς, το κυκλοφοριακό της,



τα ταξί της και τα 20 τεράστια κτήρια που θα πέσουν στα... νύχια σας. Κατά τη σταδιοδρομία σας στο έγκλημα θα συναντήσετε περισσότερους από 60 ανθρώπους, πρόθυμους να σας βοηθήσουν, με το αζημίωτο βέβαια, περισσότερα από 50 μέσα διαφυγής, όπως φορτηγά, σπορ αμάξια, μηχανές και πολλά συστήματα ασφαλείας που θα πρέπει να ξεπεράσετε. Για να δούμε, λοιπόν, θα σταδιοδρομήσετε στο χώρο του εγκλήματος ώστε να καμαρώνουν για εσάς οι γονείς σας ή θα είστε μία σκέτη αποτυχία; Τα γονίδια θα μιλήσουν.

TROPICO

Εταιρεία: *Pop Top Software*
Απαιτήσεις: *Pentium 200, 32MB RAM, Win95/98*

Ο,τι και να πω γι' αυτό το παιχνίδι θα είναι περιττό. Καταρχήν, οι περισσότεροι γνωρίζετε περί τίνος πρόκειται. Δεύτερον, αν ξεφυλλίσετε το "PC Master" που κρατάτε στα χέρια σας, θα βρείτε το review του παιχνιδιού. Οπότε το μόνο που μου μένει να κάνω, είναι να σας πω περιληπτικά το σενάριο και το σκοπό του. Είστε, λοιπόν, ένας δικτάτορας που μόλις έχει πάρει την εξουσία στα χέρια του. Βρίσκεστε σε ένα νησί της Καραϊβικής και θα πρέπει να το κυβερνήσετε με τον τρόπο σας. Καταλαβαίνετε πως οι διαδικασίες που θα ακολουθήσετε δεν είναι απαραίτητο να είναι οι δημοκρατικότερες. Ο λαός σας είναι καταδικασμένος στη φτώχια, ενώ υπάρχουν κάποιες αναταραχές και μικροσυγκρούσεις. Καταλαβαίνετε, βέβαια, πως αν το παρακάνετε με τις "δημοκρατικές" δια-



δικασίες, ο κόσμος θα επαναστατήσει και τότε ποιος σας σώνει.

Ενα πολύ καλό παιχνίδι που οι gamers όλου του κόσμου τιμούν ιδιαίτερα και που σίγουρα θα σας κερδίσει. Διαβάστε πρώτα το review, ώστε να είστε πλήρως ενημερωμένοι, και πάρτε την εξουσία στα χέρια σας. Viva!

EXTRAS

Ενδιαφέροντα προγράμματα και όχι μόνο...

▸ **Games Channel Client:** Ο client του Games Channel για ατελείωτο multiplayer gaming με ανθρώπους απ' όλο τον πλανήτη. Ας δείξουμε τι αξίζουμε στο σκάκι, το τάβλι, το σκορ 4 και σε άλλα ενδιαφέροντα παιχνίδια.

▸ **The Opera:** Εγκαταστήστε αυτό το μοναδικό modification για το Half-Life που φιλοξενούμε αυτόν το μήνα στο συνοδευτικό CD-ROM.

▸ **Trials of the Luremaster:** Ενα expansion, δύο expansions, τρία expansions και εις τους αιώνας των αιώνων. Μετά το Heart of Winter, το γνωστό expansion του Icewind Dale, οι Black Isle και Interplay αποφάσισαν να εκδώσουν ένα... expansion του expansion. Οσοι, λοιπόν, έχετε το Heart of Winter, δοκιμάστε και το expansion του, που θα σας δώσει νέες συγκινήσεις.

▸ **Train Simulator:** Μία έκπληξη για τον μοναδικό εξομοιωτή τρένων της Microsoft. Κάνετε μία βόλτα στις σελίδες του περιοδικού και βρείτε το review του παιχνιδιού, όπου θα λυθούν όλες οι απορίες σας.

PALMTOP Ή LAPTOP;

PSION SERIES 5MX PALMTOP

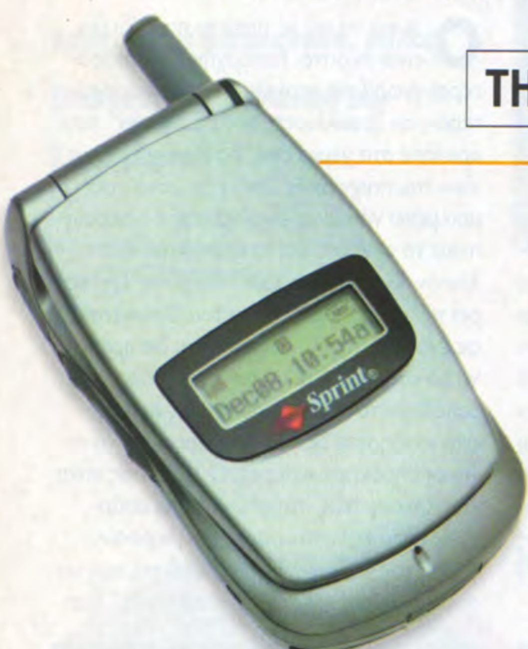
www.psion.com

info



Το τελευταίο μοντέλο της Psion (5mx), αν και μοιάζει εξωτερικά με το προηγούμενο, δεν έχει απολύτως καμία σχέση όσον αφορά στις λειτουργίες του. Οι αλλαγές που έχουν γίνει δίνουν περισσότερη δύναμη από αυτήν ενός palmtop και μεγαλύτερη πρακτικότητα από ένα notebook PC. Είναι βέβαια λίγο ογκώδες για palmtop, αλλά μπορείτε άνετα να το ακουμπήσετε σε ένα μικρό τραπέζι ή στο πόδι σας. Μπορεί να συνδεθεί στο Δίκτυο χωρίς καλώδια, μέσω της θύρας υπερύθρων, αρκεί το τηλέφωνο να υποστηρίζει τέτοια δυνατότητα. Υπάρχει, βέβαια, και η επιλογή του Psion 56Kbps travel modem. Εφοδιασμένο με μνήμη 16MB, το palmtop ανοίγει εφαρμογές γρήγορα και λειτουργεί ομαλά όταν χρησιμοποιείτε πολλές λειτουργίες ταυτόχρονα. Η τιμή του είναι 500 δολάρια, ιδιαίτερα φθηνό για κάποιον που πραγματικά το χρειάζεται.

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΜΟΥ



SPRINT PCS TOUCHPOINT TP1100 MOBILE PHONE

www.sprintpcs.com

info

Ένα από τα καλύτερα και πρωτοποριακά κινητά τηλέφωνα που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή. Πολλές υπηρεσίες Internet, πρακτικότατη εξωτερική οθόνη και νέες λειτουργίες που σπάνια συναντάμε σε άλλα τηλέφωνα είναι τα χαρακτηριστικά που το κάνουν να ξεχωρίζει. Το μόνο χαρακτηριστικό που ίσως το "περιορίζει" είναι ότι λειτουργεί μόνο σε περιοχές με ψηφιακό σύστημα τηλεπικοινωνιών. Η εσωτερική οθόνη των εφτά γραμμών το καθιστά ιδιαίτερα πρακτικό στην ανάγνωση e-mail, στην εύκολη εύρεση στοιχείων και στην εργασία στο Δίκτυο. Το πληκτρολόγιο είναι σχεδιασμένο με τέτοιον τρόπο ώστε να είναι ιδιαίτερα εύκολη η πληκτρολόγηση, ενώ τα πρακτικότατα βελάκια τεσσάρων κατευθύνσεων κάνουν ακόμα ευκολότερη τη χρήση του. Εντύπωση κάνει η ιδιαίτερα μεγάλη μνήμη του. Μπορεί να αποθηκεύσει μέχρι 199 φακέλους στους οποίους περιέχονται μέχρι και πέντε τηλέφωνα. Αν έχετε έτοιμους τους καταλόγους στον υπολογιστή σας, μπορείτε πολύ απλά να τους περάσετε στο τηλέφωνο. Η μπαταρία λιθίου που το συνοδεύει, το κρατάει σε λειτουργία για 145 λεπτά συνεχούς ομιλίας, ενώ σε κατάσταση standby "ζει" για περίπου έξι μέρες. Η τιμή του ανέρχεται στα 130 δολάρια.

ΔΙΠΛΩΣΤΕ... ΤΗΝ TV

AUDIO VOX VE-500 LCD DROP-DOWN STEREO TV

www.audiovox.com

info

Η Audio Vox μπορεί να μπει σε σημεία όπου μόνο τηλεόραση δεν χωράει και να διπλωθεί όταν δεν τη χρειαζόμαστε, ώστε να μην πιάνει χώρο. Είναι ό,τι καλύτερο για μικρούς χώρους και για ανθρώπους που θέλουν να παρακολουθούν τηλεόραση κάνοντας παράλληλα και άλλες εργασίες. Η βάση της κολλάει στο σημείο που θα επιλέξετε και η οθόνη χάρη στον ειδικό σχεδιασμό της δίνει τη δυνατότητα να την περιστρέψετε και να την τοποθετήσετε έτσι ώστε να παρακολουθείτε από οποιοδήποτε σημείο του δωματίου. Ο στερεοφωνικός ήχος, το τηλεκοντρόλ με τις αμέτρητες δυνατότητες, η δυνατότητα συντονισμού σε 181 κανάλια και το αναλυτικό μενού στην οθόνη είναι τεχνικά χαρακτηριστικά που εκτοξεύουν την Audio Vox έξω από τα όρια του μικρού δωματίου. Η τιμή της ανέρχεται στα 300 δολάρια.



ΚΙΑΛΙΑ ΕΙΔΙΚΩΝ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

CANON 10X30 IMAGE STABILIZATION

HI-TEC BINOCULARS

www.canon-europa.com

info



Τα υπερσύγχρονα κιάλια της Canon θα εκτελέσουν την αποστολή τους με το παραπάνω, οποιαδήποτε και αν είναι αυτή. Τα κιάλια έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να έχουν τέλεια εφαρμογή στα χέρια σας, με ένα λαστιχένιο περίβλημα που τα προστατεύει από τις φθορές και αντιολισθητικό grip που εξασφαλίζει τη σταθερότητα και ελαχιστοποιεί την πιθανότητα πτώσης. Η τεχνολογία σταθεροποίησης της εικόνας (image stabilization technology) εξαλείφει πλήρως το "τρέμουλο" της εικόνας και μειώνει την καμπυλότητα του πεδίου, έτσι ώστε να έχετε μία καθαρή και ευκρινή εστίαση. Οι φακοί είναι καλυμμένοι με Super Spectra υλικό προκειμένου να βελτιώνεται η ποιότητα της εικόνας, μεγιστοποιώντας αυτόματα το κοντράστ και μειώνοντας τις κηλίδες των χρωμάτων ανάλογα με το φως. Χάρη στο μικρό και πρακτικό σχεδιασμό τους, είναι εύκολο να μεταφερθούν παντού χωρίς το φόβο ιδιαίτερων φθορών. Ο σταθεροποιητής εικόνας χρειάζεται δύο AA μπαταρίες για τη λειτουργία του. Η τιμή τους ανέρχεται στα 400 δολάρια.

Ο ΚΟΡΥΦΑΙΟΣ DJ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ



PIONEER EFX-500

DJ EFFECTOR

www.pioneerelectronics.com

info

Το Pioneer EFX-500 θα μπορούσε απλώς να ονομάζεται... "καταπληκτικό". Αμέτρητες λειτουργίες με μία ιδιαίτερα φιλική προς το χρήστη κονσόλα, θα σας "εισαγάγουν" στη μουσική βιομηχανία. Οι λειτουργίες του επιτρέπουν live shows και περιλαμβάνει αμέτρητα beat effects που θα εντυπωσιάσουν το κοινό σας. Η λειτουργία jog dial παράγει συνδυασμούς εφέ (μέχρι 5x5), των οποίων η "ομορφιά" θα εξαρτηθεί από τη δική σας έμπνευση. Μπορείτε να ρυθμίσετε τη συγκεκριμένη λειτουργία έτσι ώστε να ελέγχει ταυτόχρονα πέντε εφέ της επιλογής σας. Εσείς, επίσης, ρυθμίζετε το depth προκειμένου να κοντρολάρετε την ισχύ των εφέ πάνω στο κομμάτι και να αυξάνετε ή να μειώνετε την έντασή τους, όποτε το θεωρείτε απαραίτητο. Το efx-500 περιλαμβάνει αμέτρητες επιλογές που θα σας ενθουσιάσουν. Ενα τέλειο παιχνίδι, αλλά και ένα αξιόπιστο εργαλείο για επαγγελματίες disc jockeys. Η τιμή του ανέρχεται στα 630 δολάρια και μπορείτε να το βρείτε πολύ φθηνότερα αν ψάξετε λίγο.

ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ

SAMSUNG SCD55

DIGITAL CAMCORDER

www.samsung.com

info

Η νέα δημιουργία της Samsung, η κάμερα SCD Digital Camcorder, είναι ένα εργαλείο που προσφέρει πολλές δυνατότητες στον κάτοχό του. Η εύχρηστη αυτή κάμερα έχει τη δυνατότητα να κάνει ζουμ έως και 22 φορές, ενώ η δυνατότητα ψηφιακής μεγέθυνσης είναι 440 φορές. Η κάμερα SCD55 διαθέτει στο αριστερό μέρος της μία οθόνη με ικανότητα περιστροφής μέχρι και 210 μοίρες, κάτι το οποίο διευκολύνει αφάνταστα τις λήψεις υπό διαφορετικές γωνίες, που κανονικά θα ήταν αδύνατες. Αυτό, όμως, που την κάνει μοναδική, πέρα από το μικρό μέγεθος και το μηδαμινό βάρος της, είναι το γεγονός ότι μπορούμε να "τραβήξουμε" υπό σχεδόν οποιεσδήποτε συνθήκες χωρίς να υπάρξει αλλοίωση της εικόνας. Ακόμη, δίνεται η δυνατότητα πρόσθεσης έξι ψηφιακών εφέ στο βίντεό μας. Η τιμή της ανέρχεται στα 500 δολάρια.





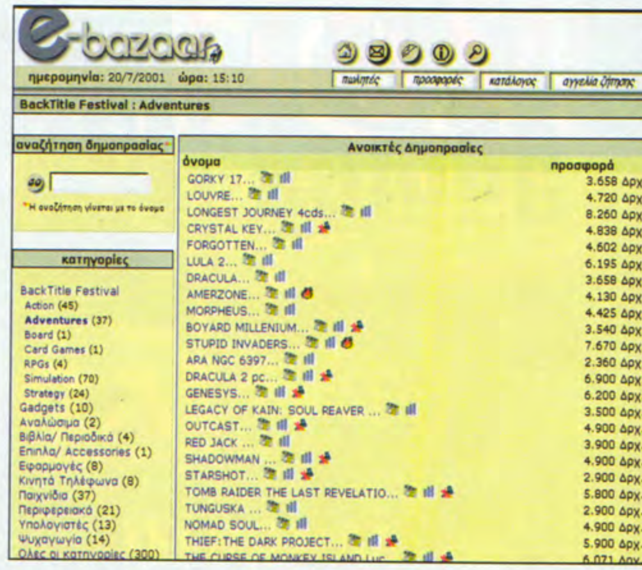
Ακόμη:
Μη χάσετε το δεύτερο CD-ROM με εκπληκτικά playable demos και δεκάδες shareware games για όλα τα γούστα!

κατάσταση του καλοκαιριού

Καλώς ήρθατε για άλλη μία φορά στη στήλη που θα σας ταξιδέψει στις τεχνολογίες του παρόντος και του μέλλοντος. Νέα από το Δίκτυο, από τον κόσμο των games και γενικότερα οτιδήποτε έχει να κάνει με το βασίλειο των υπολογιστών είναι στη διάθεσή σας. Ας δούμε, λοιπόν, τι καλό μας επιφυλάσσει το "PC Matrix" αυτού του μήνα...

των Θανάση Αγγέλου, Οδυσσέα Κουράφαλου
tangelou@compupress.gr, darklord@compupress.gr

Back Title Festival...
Βρείτε το game των ονείρων σας!



Το πρώτο και μεγαλύτερο Φεστιβάλ Παλαιών Τίτλων παιχνιδιών στη χώρα μας διοργανώθηκε από το e-Bazaar (www.e-bazaar.gr), αποτελώντας για τους gamers μια καλοκαιρινή γιορτή. Οι ενδιαφερόμενοι αγοραστές είχαν να επιλέξουν ανάμεσα σε περίπου 2.000 κομμάτια, ενώ συμμετείχαν οι μεγαλύτερες εταιρείες εισαγωγής παιχνιδιών. Υπήρξε, μάλιστα, μεγάλος ανταγωνισμός μεταξύ των συμμετεχόντων στον πλειστηριασμό για την απόκτηση των σπανιότερων παιχνιδιών με τις χαμηλότερες τιμές.

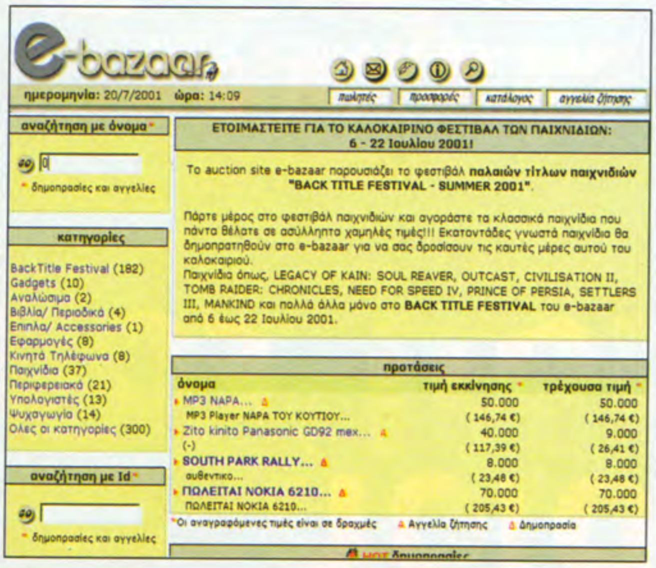
Τι είναι, όμως, το Back Title Festival; Φανταστείτε μία δικτυακή gallery που διοργανώνει ένα δεκαπενθήμερο φεστιβάλ παιχνιδιών. Οι συμμετέχοντες αναζητούν τίτλους παιχνιδιών και "χτυπάνε" αυτούς που τους ενδιαφέρουν. Μέσα από τις σελίδες του e-Bazaar οι εταιρείες εισαγωγής παιχνιδιών που συμμετέχουν στο φεστιβάλ έχουν τη δυνατότητα να διεξάγουν δημοπρασίες τίτλων παιχνιδιών. Ο αγοραστής έρχεται σε αποκλειστική συνεννόηση με τον πωλητή κάθε τίτλου, έτσι ώστε να πετύχει την τιμή αγοράς που θέλει. Οι περισσότερο ικανοί αλλά και τυχεροί αγοραστές πετυχαίνουν αγορές σε ιδιαίτερα χαμηλές τιμές, οι οποίες ξεκινούν από το εξαιρετικά χαμηλό ποσό των 2.300 δραχμών.

Αυτός ήταν ο βασικότερος ίσως λόγος της μεγάλης επιτυχίας που σημείωσε το Φεστιβάλ. Μάλιστα, πολλοί συμμετέχοντες στο Back Title Festival και χρήστες του e-Bazaar με e-mail που έστειλαν στους υπευθύνους της DigiCon, απαίτησαν τη διεξαγωγή και άλλων παρόμοιων φεστιβάλ.

Το e-Bazaar, βέβαια, δεν θα τους απογοητεύσει. Οι "εκπτώσεις" των παιχνιδιών θα επαναληφθούν μέσα στους επόμενους μήνες με τη διοργάνωση ενός ακόμα μεγαλύτερου φεστιβάλ, με ακόμα περισσότερους τίτλους και χαμηλότερες τιμές. Ετσι, θα έχετε την ευκαιρία να "διεκδικήσετε" τα αγαπημένα σας games όλων των κατηγοριών και όχι μόνο. Οι φανατικοί των card και board games θα έχουν, επίσης, την ευκαιρία να βρουν και να αγοράσουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια.

Το e-Bazaar είναι ένα από τα μεγαλύτερα ελληνικά sites δημοπρασιών και το μοναδικό site προϊόντων πληροφορικής. Εδραιώθηκε γρήγορα στην ελληνική δικτυακή αγορά και αποτελεί παράδειγμα προς μίμηση για πολλές ανάλογες εταιρείες του χώρου.

Για να συμμετάσχετε και εσείς στο επόμενο Back Title Festival θα πρέπει να εγγραφείτε στο e-Bazaar, μία διαδικασία ιδιαίτερα απλή που δεν θα σας πάρει περισσότερο από μερικά λεπτά. Από εκεί και πέρα, μπορείτε να συμμετέχετε στο site είτε ως αγοραστής είτε ως πωλητής. Το επόμενο Back Title Festival θα είναι μεγαλύτερο από το πρώτο, που έκλεισε τις πόρτες του στις 22 Ιουλίου. Το περιοδικό μας θα σας ενημερώσει για τις ημερομηνίες διεξαγωγής της νέας "γιορτής των παιχνιδιών". Απλώς κάνετε υπομονή... the festival goes on!



Majestic... μεγαλεία της ΕΑ

Σε μία βιομηχανία παιχνιδιών, όπου η αγορά κυριαρχείται από sequels, η δημιουργία ενός πρωτότυπου παιχνιδιού γίνεται όλο και πιο σπάνια υπόθεση. Το τελευταίο δημιούργημα της Electronic Arts, το Majestic, είναι η απόδειξη των δυνατοτήτων που προσφέρει η τεχνολογία για τη δημιουργία εθιστικών παιχνιδιών. Το παιχνίδι πήρε το πρώτο βραβείο στην Ε3 ως το καλύτερο original game, οπότε καταλαβαίνετε πως έχουμε να κάνουμε με κάτι πραγματικά καλό. Το Majestic, λοιπόν, είναι ένα on-line παιχνίδι, το οποίο τοποθετεί τον παίκτη στο κέντρο μιας σκοτεινής και επικίνδυνης συνωμοσίας, όπου, όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στο site του παιχνιδιού, οι γραμμές που χωρίζουν το αληθινό από το φανταστικό συγχέονται.



Το Majestic συνδυάζει τις κοινές εφαρμογές που υπάρχουν στο desktop μας, όπως τα instant messengers, ο Web και τα chat rooms για να δημιουργήσει μια μοναδική ατμόσφαιρα, από την οποία δεν είναι εύκολο να ξεφύγει κανείς. Για να αλληλεπιδράσει ο παίκτης με το Majestic (ή και το αντίστροφο), χρησιμοποιεί γνώριμες στον καθένα συσκευές, όπως οι Web browsers, τα τηλέφωνα, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και το fax. Χρησιμοποιώντας αυτά, ο παίκτης τοποθετείται στο κέντρο του δικού του μυστηρίου. Ο παίκτης έχει τον πρωτεύοντα ρόλο στο παιχνίδι, συζητώντας με άλλους χαρακτήρες, συλλέγοντας στοιχεία, λύνοντας γρίφους και γενικά ψάχνοντας για απαντήσεις, τα οποία πρέπει να γίνουν προκειμένου να προχωρήσει η πλοκή του παιχνιδιού.

Το Majestic είναι ένα adventure game το οποίο περιέχει άφθονους γρίφους, σύμφωνα με τους κατασκευαστές του, καθώς και έναν μεγάλο αριθμό τεχνικών, οι οποίες θα αναλάβουν να παρασύρουν τον παίκτη μέσα στον μυστηριώδη κόσμο του. Ο παίκτης, σε συγκεκριμένες φάσεις του παιχνιδιού, θα συλλέγει στοιχεία που αρχικά δεν θα ξέρει σε τι του χρησιμεύουν, αλλά με την πάροδο του παιχνιδιού, και όσο ο κόσμος του Majestic θα ξεδιπλώνεται μπροστά τους, θα δέχεται διάφορα hints ως προς το πού θα του χρησιμεύσουν τα εν λόγω αντικείμενα. Το παιχνίδι θα είναι χωρισμένο σε επεισόδια και seasons. Η πρώτη season θα περιέχει εννέα επεισόδια και ένα πιλοτικό, που θα είναι δωρεάν στον καθένα που έχει σύνδεση στο Internet. Το καλό είναι ότι το Majestic δεν χρειάζεται ούτε να το κατεβάσουμε ούτε κάποιο CD-ROM για να παίξει. Το μόνο που χρειάζεται κανείς είναι μία σύνδεση και όρεξη για να χαθεί στον κόσμο του παιχνιδιού. Το Majestic θα αρχίσει σύντομα να παίζεται στο Internet. Ελπίζουμε ότι πρόκειται για ένα καλό game και ότι δεν θα πέσουμε σε άλλη μία διαφημιστική απάτη. Ιδωμεν.

Pinnacle: Το Hollywood στο σπίτι σας

Το νέο software της Pinnacle Systems προσφέρει στους ιδιοκτήτες κάμερας τη δυνατότητα απόκτησης ενός υπερσύγχρονου στούντιο στο σπίτι τους. Το Pinnacle Studio v7 είναι ένα εξελιγμένο και εύκολο στη χρήση video editing software που απευθύνεται σε χομπίστες. Επιτρέπει στο χρήστη την επεξεργασία των ταινιών που έχει τραβήξει και τη διόρθωσή τους αλά Hollywood στυλ. Μπορείτε να προσθέσετε θεαματικούς τίτλους, ειδικά εφέ και μουσική πάνω σε σκηνές που εσείς θα επιλέξετε. Η εικόνα αναλύεται σε καρέ, έτσι ώστε να είστε ιδιαίτερα ακριβείς στους υπολογισμούς σας. Μπορείτε, βέβαια, να κάνετε και το κατάλληλο μοντάζ έτσι ώστε να κόψετε την "κουφή" σκηνή που βιντεοσκοπήθηκε όταν είχατε ξεχάσει την κάμερα ανοιχτή ή να βάλετε το σατανικό σκηνοθετικό μυαλό σας να δουλέψει, φτιάχνοντας μία ταινία στο στυλ του "Pulp Fiction". Τα καινούρια εντυπωσιακά στοιχεία του νέου software της Pinnacle είναι τα μοναδικά 3D visual effects, οι δυνατότητες fast και slow motion, ο διαχωρισμός audio και video κομματιών, η απεριόριστη επεξεργασία και ο εμπλουτισμός εικόνας και πολλά άλλα. Εννοείται, βέβαια, πως για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε το software για την επεξεργασία των προσωπικών σας βίντεο, θα πρέπει να διαθέτετε το ανάλογο hardware με δυνατότητα σύλληψης εικόνας. Το Pinnacle Studio είναι ένα αρκετά εύχρηστο και εύκολο στη χρήση πρόγραμμα, με το οποίο θα εξοικειωθείτε άμεσα. Βγάλτε όλοι τον Coppola και τον Tarantino που κρύβετε μέσα σας...

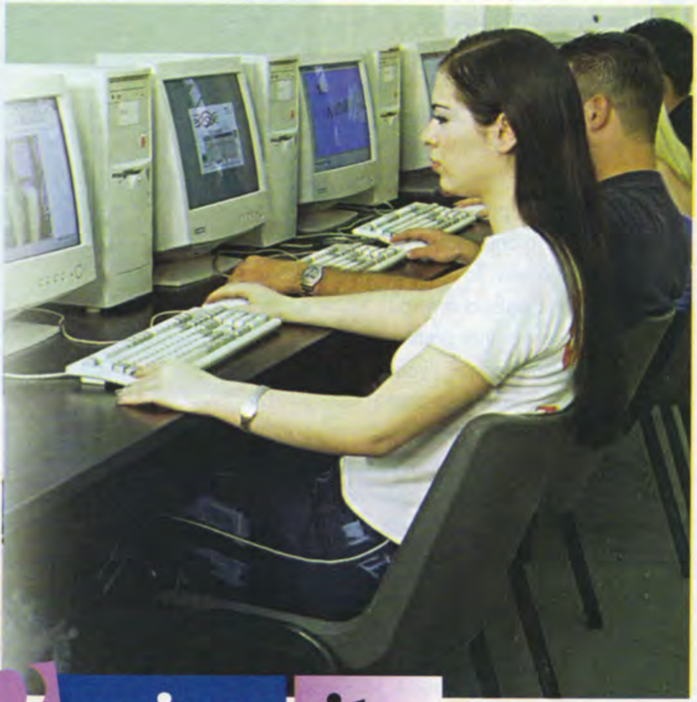


flash

Θέλετε να πάτε διακοπές στη Βενετία ή μήπως προτιμάτε Αριζόνα; Γιατί δεν πάτε μία βόλτα από το Αμστερνταμ και μετά για μερικές μέρες στον Καναδά; Αν δεν σας φτάνουν τα λεφτά, απλώς γυρίστε την Ελλάδα. Το μόνο που μπορώ να κάνω για να ικανοποιήσω μέχρι έναν βαθμό τα ταξιδιωτικά όνειρά σας είναι να σας ενημερώσω για το πού θα βρείτε χάρτες για σχεδόν όλες τις χώρες του κόσμου. Στο www.maporama.com θα βρείτε αναλυτικότατους χάρτες για την Ευρώπη, την Αμερική και τον Καναδά. Αν δεν σκοπεύετε να βγείτε φέτος το καλοκαίρι στο εξωτερικό, μπορείτε να βρείτε χάρτες της χώρας μας. Για την ακρίβεια, το maporama περιέχει περισσότερους από 100 ελληνικούς χάρτες που θα μας δώσουν αναλυτικά στοιχεία για πόλεις όπως η Αθήνα, η Θεσσαλονίκη, το Ανω Κιούπι, το Πέραμα και λοιπές τοποθεσίες της Ελλάδας. Μπορείτε μάλιστα να καταχωρίσετε το μέρος απ' όπου θα ξεκινήσετε το ταξίδι σας και το μέρος στο οποίο θα καταλήξετε έτσι ώστε το maporama να σας "βγάλει" την πιο γρήγορη διαδρομή, τα σημεία που αξίζει να επισκεφθείτε, τα ξενοδοχεία που θα βρεθούν στο δρόμο σας και πολλά άλλα χρήσιμα στοιχεία.

e-University...
σπουδάστε δικτυακά

Το ηλεκτρονικό πανεπιστήμιο είναι πλέον γεγονός και στη χώρα μας. Το e-University College έχει ξεκινήσει δυναμικά τη λειτουργία του, προσφέροντας πολλά εκπαιδευτικά προγράμματα από το χώρο του Information Technology.



Η παρακολούθηση των προγραμμάτων σπουδών γίνεται μέσω e-learning (τηλεκπαίδευση), γεγονός που δίνει πολλά ατού στο σπουδαστή. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, ο σπουδαστής έχει τη δυνατότητα πρόσβασης στο e-University όλο το 24ωρο μέσω Internet ή intranet, η εκπαίδευση προσαρμόζεται ανάλογα με τις ανάγκες του, υπάρχει δυνατότητα on-line συνεργασίας μεταξύ σπουδαστή και καθηγητή αλλά και μεταξύ σπουδαστών μέσω των virtual classrooms. Επίσης, οι σπουδαστές μπορούν να ελέγξουν και να πιστοποιήσουν την εκπαίδευση που τους προσφέρεται, χωρίς μάλιστα να μετακινηθούν από το χώρο τους.

Με αυτόν τον τρόπο, επιτυγχάνεται ένας συνδυασμός εκπαίδευσης και κατάρτισης, στοιχείων απαραίτητων για την απαιτητική σύγχρονη αγορά εργασίας. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα που προσφέρει το e-University College είναι τα εξής:

SKILLS DIPLOMA in INTERNET CERTIFICATION/SDIC: Το πρόγραμμα σπουδών υποστηρίζεται από την Carierra Business & Computing School.

INTERNATIONAL CERTIFICATION in COMPUTER STUDIES/ICCS: Το πρόγραμμα σπουδών υποστηρίζεται από το Mediterranean College of Athens και την Carierra Business & Computing School.

INTERNATIONAL DIPLOMA in COMPUTER STUDIES/IDCS: Το πρόγραμμα σπουδών υποστηρίζεται από το Mediterranean College of Athens.

INTERNATIONAL ADVANCED DIPLOMA in COMPUTER STUDIES/IAD: Το πρόγραμμα σπουδών υποστηρίζεται από το Mediterranean College of Athens.

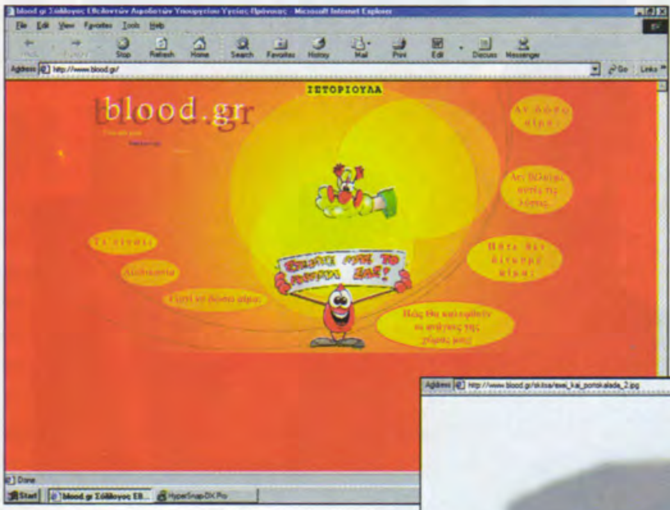
BACHELOR of SCIENCE in COMPUTING ON-LINE/BCOL: Το πρόγραμμα σπουδών υποστηρίζεται από το Mediterranean College of Athens.

MASTER of SCIENCE in BUSINESS ADMINISTRATION/MBA: Το πρόγραμμα σπουδών υποστηρίζεται από το Mediterranean College of Athens.

Η επιτυχία του e-University College στην Ελλάδα αλλά και παγκοσμίως οφείλεται ως έναν βαθμό στο γεγονός πως ο ίδιος ο σπουδαστής καθορίζει το χρόνο που θα διαθέσει προκειμένου να αφομοιώσει πλήρως το περιεχόμενο της εκπαίδευσης.

Είναι η πρώτη φορά στη χώρα μας που εισάγεται η έννοια του personalization στην εκπαίδευση, η δυνατότητα δηλαδή του σπουδαστή να κάνει "προσωπικές" τις σπουδές του και να καθορίζει το πρόγραμμά του. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στο επίσημο site του e-University College (www.e-university-college.gr).

Blood.gr... More blood





Μη σας παραπλανά ο τίτλος. Δεν πρόκειται για άλλο ένα από αυτά τα "άρρωστα" sites με φωτογραφίες ακρωτηριασμένων πτωμάτων και νεκρών παιδιών. Το blood.gr (www.blood.gr) είναι ένα site που κυριολεκτικά σώζει ζωές. Η κίνηση αυτή του Πανελλήνιου Συλλόγου Εθελοντών Αιμοδοτών Υπουργείου Υγείας και Πρόνοιας έχει ως σκοπό να μας ευαισθητοποιήσει και ίσως να μας "ταρακουνήσει" για το θέμα της εθελοντικής αιμοδοσίας. Τι θα βρούμε σε αυτό; Καταρχήν, βγάλτε από το μυαλό σας εκείνες τις βαρετές και σοβαρές ιστοσελίδες με τα ατέλειωτα κείμενα και τον ανύπαρκτο σχεδιασμό. Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα site που μας προσφέρει σημαντικές πληροφορίες με έναν ευχάριστο και χιουμοριστικό τρόπο.

Σας αρέσουν τα κόμιξ και τα σχέδια του "PC Master"; Τώρα θα αναρωτιέστε γιατί κάνω αυτή την ξεκάρφωτη ερώτηση. Γιατί πολύ απλά τα κόμιξ που θα συναντήσετε στο blood.gr είναι του δικού μας Παναγιώτη Λύρη. Διαβάζοντας αυτό το όνομα, φαντάζομαι καταλαβαίνετε τη συνέχεια. Οι ήρωες των κόμιξ εδώ δεν είναι, βέβαια, τα γνωστά DLL, αλλά οι άγνωστες στους περισσότερους Σταγονούλες (αίματος, φυσικά). Στο blood.gr, λοιπόν, θα απαντηθούν κάποια ερωτήματα σχετικά με την εθελοντική αιμοδοσία, θα ξεπεράσετε τους φόβους που ίσως είχατε και ίσως κάνετε αυτό το βήμα που χρειάζεται για να σώσετε και εσείς μία ζωή. Αναλυτικά αναφέρεται η διαδικασία της εθελοντικής αιμοδοσίας, οι λόγοι για τους οποίους καλό θα ήταν να γίνουμε εθελοντές αιμοδότες, ποιες είναι οι περιπτώσεις όπου δεν θα πρέπει να δώσουμε στάλα αίμα και πολλά άλλα "ματωμένα θέματα". Επισκεφθείτε το!

Crypto PC TV... κλείστε το PC να αρχίσει η TV



Για την ακρίβεια δεν θα χρειαστεί να κλείσετε τον υπολογιστή σας αν διαθέτετε το PC TV/Radio Tuner της Crypto. Με τη συγκεκριμένη PCI κάρτα θα μετατρέψετε τον υπολογιστή σας σε τηλεόραση και ραδιόφωνο. Εννοείται, βέβαια, πως εκτός από TV, μπορείτε να δείτε και βίντεο, αρκεί να το συνδέσετε με το port της κάρτας έτσι ώστε να παρακολουθείτε τις αγαπημένες σας ταινίες στην ηρεμία του δωματίου σας, με την καταπληκτική ανάλυση της οθόνης σας (θα εκπλαγείτε όταν δείτε τη διαφορά ανάμεσα στην οθόνη του υπολογιστή και σε μία κοινή τηλεόραση). Η κάρτα της Crypto δίνει επίσης τη δυνατότητα καταγραφής του τηλεοπτικού ή ραδιοφωνικού προγράμματος που σας ενδιαφέρει σε περίπτωση που δεν μπορείτε να το παρακολουθήσετε. Η εγκατάσταση της κάρτας και του λογισμικού είναι πολύ απλές διαδικασίες, που δεν θα πάρουν πάνω από μισή ώρα. Για καλύτερη λήψη καλό θα είναι να συνδέσετε το δέκτη με εξωτερική κεραία. Τραβάτε δηλαδή απλώς ένα καλώδιο από την κεραία της τηλεόρασης, το οποίο ενώνετε στο βύσμα της κάρτας, και είστε έτοιμοι. Σε πλήρη οθόνη ή παράθυρο, 70 κανάλια θα είναι στη διάθεσή σας. Η κάρτα έρχεται με το ανάλογο λογισμικό και remote control υπερύθρων για ξεκούραστο ζάπινγκ. Δεν υπήρχε περίπτωση, βέβαια, να μην υποστηρίζεται και η λειτουργία teletext για την άμεση ενημέρωσή σας. Μπορείτε, φυσικά, να συνδέσετε και κάμερα στην κάρτα, μέσω της οποίας το λογισμικό σάς δίνει τη δυνατότητα επεξεργασίας της ταινίας που έχετε τραβήξει. Σε περίπτωση που δεν έχετε ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, η κάρτα της Crypto σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε grab σε καρέ της ταινίας που έχετε τραβήξει, τα οποία "σώζετε" ως jpg.

H Canon... μαγεύει!

Η γνωστή ιαπωνική εταιρεία πρωτοπορεί για άλλη μία φορά στο χώρο της ψηφιακής τεχνολογίας, παρουσιάζοντας νέας γενιάς βιντεοκάμερες. Οι MV 400, MV 430 και MV 450 προσφέρουν εξαιρετική ποιότητα λήψης και απόδοσης εικόνας, ευκολία στη χρήση, ενώ το σημαντικότερο είναι ότι διατίθενται σε ιδιαίτερα προσιτές τιμές. Τα νέα μοντέλα της Canon ξεχωρίζουν επίσης από τον ιδιαίτερο σχεδιασμό τους, που τα καθιστά ιδιαίτερα όμορφα και πρακτικά. Οπως όλες οι συσκευές, έτσι και οι MV "μικραίνουν" και το ιδιαίτερα μικρό μέγεθός τους (μόλις 57x102x134mm) τις κάνει μικρά θαύματα, αφού οι τεχνολογικές καινοτομίες τους δεν είναι καθόλου "μικρές". Χαρακτηριστικό γνώρισμα των συγκεκριμένων μοντέλων είναι το ισχυρό οπτικό ζουμ 10x με το μέγιστο ψηφιακό ζουμ 200x. Για να γίνουν οι νέες κάμερες πιο "πολιτισμένες", η MV έχει σταθεροποιητή εικόνας ώστε να μειώνονται τα ενοχλητικά "τρεμοπαίγματα" κατά τη διάρκεια της λήψης και της εστίασης. Η αναδιπλωμένη LCD οθόνη των 2,5 ιντσών κάνει ιδιαίτερα εύκολη τη χρήση της, προσφέροντας δυνατότητα περιστροφής 180°, η οποία λειτουργεί και ως σκόπευτρο. Στις ενδείξεις της μηχανής εμφανίζονται πληροφορίες για τη θέση του ζουμ, την αυτονομία της μπαταρίας και το υπόλοιπο της κασέτας. Αριστουργηματική είναι η λειτουργία Audio Dubbing, που μας δίνει τη δυνατότητα να προσθέσουμε μουσική ή ομιλία πάνω από το βίντεο. Μπορούμε, βέβαια, να συνδέσουμε τη βιντεοκάμερα στο PC μας και να μεταφέρουμε γραφικά ή επεξεργασμένες εικόνες χωρίς την παραμικρή απώλεια στην ποιότητα εικόνας. Ολα τα μοντέλα MV διαθέτουν υποδοχή κάρτας multimedia, ώστε να γίνεται εύκολα η μεταφορά στατικών εικόνων στον υπολογιστή μας.

Τα μοντέλα MV 430(i) και MV(i) είναι οι πρώτες βιντεοκάμερες της Canon που δέχονται κάρτες επόμενης γενιάς SD (Secure Digital). Πρόκειται για κάρτες μνήμης με ενσωματωμένη λειτουργία προστασίας ψηφιακών περιεχομένων μεγαλύτερης χωρητικότητας, ώστε να επιτρέπεται και η εγγραφή κινούμενων εικόνων. Η καινοτομία της MV 450(i), που παρουσιάζεται για πρώτη φορά στον κόσμο, είναι η λειτουργία παράτασης του χρόνου εγγραφής (extended recording time), η οποία τριπλασιάζει το χρόνο εγγραφής της γρήγορης μέχρι τώρα ρύθμισης SP. Ετσι, σε μία κασέτα 80 λεπτών μπορούμε να γράψουμε μέχρι και τέσσερις ώρες! Τέλος, όσον αφορά στην "πηγή ενέργειας", τα συγκεκριμένα μοντέλα διαθέτουν νέου τύπου μπαταρία, μεγάλης διάρκειας, η οποία εξασφαλίζει συνεχή λειτουργία για περίπου εννέα ώρες. Πρόκειται για μία από αυτές τις συσκευές που μας κάνουν να φερόμαστε σαν μικρά παιδιά που μόλις πήραν ένα καινούριο παιχνίδι. Μία καταπληκτική βιντεοκάμερα που θα σας ενθουσιάσει.



Κινητές τηλεφωνοπαιχνιδομηχανές

Μπορεί ο τίτλος να σας φάνηκε κάπως μπερδεμένος, δυστυχώς, όμως δεν υπήρχε καλύτερη λέξη για να περιγράψουμε το παρόν θέμα. Οι μεγαλύτερες εταιρείες κινητής τηλεφωνίας (Motorola, Nokia, Ericsson και Siemens) κάθισαν στο ίδιο τραπέζι για να εργαστούν από κοινού πάνω στο σχεδιασμό παιχνιδιών που θα βασίζονται σε δικτυακούς servers. Ουσιαστικά οι εταιρείες θέλουν να δώσουν μία ώθηση και έναν ακριβή προσδιορισμό στους παραγωγούς παιχνιδιών, έτσι ώστε οι τελευταίοι να αναπτύξουν παιχνίδια για κινητά τηλέφωνα. Τα mobile games θα διανεμηθούν σε πολλαπλούς servers και ασύρματα δίκτυα, έτσι ώστε να μπορούμε να παίζουμε από όλες τις κινητές τηλεφωνικές συσκευές (των τεσσάρων εταιρειών). Σκοπός του Universal Mobile Games Platform Forum είναι να προσδιοριστεί μία παγκόσμια σταθερά πάνω στο θέμα και, βέβαια, οι τέσσερις κολοσσοί του χώρου έχουν δεσμευτεί να προχωρήσουν από κοινού σε αυτή την προσπάθεια. Η "ένωση" έχει ήδη ξεκινήσει συνεργασία με εταιρείες παραγωγής software και tools για τους παραγωγούς παιχνιδιών. Σύμφωνα με δηλώσεις μελών του forum, οι χρήστες θα έχουν στη διάθεσή τους, εκτός από παιχνίδια, και άλλες υπηρεσίες που θα κάνουν το "κινητό" Internet μία μεγάλη επιτυχία. Πού ξέρετε; Ισως σε ένα-δύο χρόνια, μέσω του κινητού τηλεφώνου, να παίζουμε τάβλι με κάποιον αντίπαλο από την Αμερική ή να κάνουμε chat με ανθρώπους απ' όλο τον κόσμο ενώ βρισκόμαστε στο τρένο ή στο λεωφορείο.



e-PAPER v2: Η δυναμική εξέλιξη του ηλεκτρονικού χαρτιού!

Η εταιρεία E Ink, που εδρεύει στη Βοστόνη, ανακοίνωσε πρόσφατα ότι πέτυχε να δημιουργήσει το πρώτο δείγμα ηλεκτρονικού χαρτιού που δουλεύει έγχρωμα. Οπως και το συνηθισμένο χαρτί, έτσι και το ηλεκτρονικό λειτουργεί με τη λογική της αντανάκλασης. Αντίθετα δηλαδή με τεχνολογίες, όπως η LCD, το ηλεκτρονικό χαρτί δεν χρειάζεται αυτόνομο φωτισμό για να είναι αναγνώσιμο. Επίσης, δεν χρειάζεται συνεχή τροφοδοσία, αφού η μόνη στιγμή που απαιτεί ενέργεια είναι κατά την ανανέωση των στοιχείων που απεικονίζει. Οταν πραγματοποιηθεί μία τέτοια ανανέωση, τα στοιχεία παραμένουν σε αυτό μέχρι την επόμενη φόρτιση-διαγραφή τους. Υπολογίζεται πως μέσα στα επόμενα δύο χρόνια τα πρώτα κινητά με οθόνη βασισμένη στο e-paper θα έχουν ήδη κάνει την εμφάνισή τους. Τα πλεονεκτήματα αυτών των συσκευών; Θα είναι πιο ελαφριές, με πιο ευδιάκριτες οθόνες και με μεγαλύτερη αυτονομία. Η νέα, έγχρωμη τεχνολογία βασίζεται στο "κλασικό" ασπρόμαυρο σχέδιο της E Ink, το οποίο αποτελείται από εκατομμύρια διάφανες μικροκάψουλες που είναι παγιδευμένες ανάμεσα σε δύο "φέτες" σειρών ηλεκτροδίων. Η "φέτα" που αντιστοιχεί στην ορατή-αναγνώσιμη επιφάνεια του χαρτιού είναι διάφανη. Κάθε μικροκάψουλα περιέχει μικρότερα τμήματα, τα οποία βρίσκονται "βυθισμένα" σε ένα σκουρόχρωμο υγρό. Οταν ένα ηλεκτρόδιο της αναγνώσιμης επιφάνειας δέχεται μία αρνητική φόρτιση, τότε έλκει τις μικροκάψουλες προς το μέρος του, κάνοντας εκείνο το σημείο να δείχνει λευκό. Αν αντιστραφεί η πολικότητα, η μικροκάψουλα "βυθίζεται" και πάλι, αφήνοντας εκτεθειμένο το σκουρόχρωμο υγρό, μετατρέποντας την επιφάνεια σε "μαύρη". Τα κενά ανάμεσα στα ηλεκτρόδια είναι αρκετά μικρά ώστε να επιτρέπεται μία ανάλυση της τάξεως των 300dpi. Για να επιτευχθεί η εντύπωση του χρώματος, η εταιρεία ακολούθησε το δρόμο που χάραξε η... αντίπαλη τεχνολογία των LCDs και ενσωμάτωσε ένα έγχρωμο φίλτρο στην αναγνώσιμη επιφάνεια του e-paper. Το φίλτρο αυτό επιτρέπει σε κάθε "pixel" να είναι κόκκινο, πράσινο ή μπλε, όταν το pixel-μικροκάψουλα που "κρύβεται" κάτω από αυτό είναι λευκό. Σύντομα μπορεί το "PC Master" να μετατραπεί σε άλλο ένα τεχνολογικό επίτευγμα που θα ταίριαζε άνετα στον κόσμο των X-Files.





Internet Radio... Ακούστε δικτυακά

Η Ericsson, επιβεβαιώνοντας τον τίτλο μίας από τις πρωτοπόρες εταιρείες στην εισαγωγή νέων τεχνολογιών, κάνει ένα βήμα που ανοίγει κυριολεκτικά νέους δρόμους. Το Ericsson Cordless Internet Radio H100 είναι μία πρωτοποριακή ασύρματη συσκευή μετάδοσης ήχου μέσω Internet. Ουσιαστικά πρόκειται για ένα ασύρματο Internet radio, που λειτουργεί, βέβαια, χωρίς υπολογιστή. Οι χρήστες έχουν πρόσβαση σε ραδιοφωνικούς σταθμούς όλου του κόσμου μέσω του Δικτύου και απολαμβάνουν κάποιες ξεχωριστές υπηρεσίες που προσφέρει το MTVinternet Group που συνεργάζεται με την Ericsson πάνω στο συγκεκριμένο project. Το H100 λειτουργεί όπως ένα κοινό ραδιόφωνο. Τα ενσωματωμένα στερεοφωνικά ηχεία δίνουν αρκετά καλή ποιότητα ήχου, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα χρήσης ως walkman (συνδέοντας ακουστικά) ή συνδυασμού με κάποιο στερεοφωνικό για μεγαλύτερες εντάσεις. Το Internet Radio δίνει επίσης τη δυνατότητα αποθήκευσης σταθμών όπως και δημιουργίας μουσικών αρχείων ή άμεσης πρόσβασης σε ανάλογα αρχεία στο Internet ή σε άλλους υπολογιστές. Το πρωτοποριακό ραδιόφωνο θα κυκλοφορήσει στο τέλος του χρόνου στη χώρα μας. Γεγονός, πάντως, είναι πως με τον καιρό βλέπουμε όλο και περισσότερους τρόπους σύνδεσης στο Internet. Μέχρι πρότινος είχαμε μόνο τους υπολογιστές. Τώρα μπορούμε να μπούμε στο Δίκτυο μέσα από game consoles, κινητά τηλέφωνα και ραδιόφωνα. Ισως στο μέλλον να έχουμε πρόσβαση και από το μίξερ, τον ηλεκτρικό θερμοσίφωνα και το μηχάνημα που φτιάχνουμε φραπέ. Αγνωστες οι βουλές της τεχνολογίας!



του Derek dela Fuente

ARX FATALIS

Arcane Studios/Fishtank

Προσεγμένο RPG για εκλεκτούς gamers



Για κάποιον απροσδιόριστο λόγο φαίνεται ότι οι τάσεις στα PC games μεταβάλλονται κυκλικά. Οι πιο παλιοί θα θυμούνται την εποχή που σχεδόν δεν κυκλοφορούσαν RPGs, ενώ τώρα η μία παραγωγή είναι καλύτερη από την άλλη και πολλά καλά role playing κυκλοφορούν σχεδόν ταυτόχρονα.

Πριν από οτιδήποτε άλλο νομίζω ότι θα θέλατε όλοι να μάθετε το σενάριο του παιχνιδιού. Εχουμε, λοιπόν, και λέμε: Στον κόσμο του Arx υπάρχει η αίρεση του Arxbah, που σκοπό έχει να ελευθερώσει έναν παντοδύναμο δαίμονα καταστρέφοντας τον κόσμο. Κάποια μέρα ο ήλιος του Arx εξαφανίζεται και οδηγεί όλα τα όντα σε ένα παλιό ορυχείο κάτω από τη Γη. Ετσι, όλο το παιχνίδι εξελίσσεται σε έναν υπόγειο κόσμο. Τα όντα που ζουν στον κόσμο του Arx είναι οι άνθρωποι, οι γυναίκες-φίδια, οι ανθρωποειδείς-αρουραίοι και τα ξωτικά. Ο χαρακτήρας σας ξυπνάει μέσα σε ένα κελί φυλακής και βασικός στόχος του είναι να μάθει ποιος και γιατί τον φυλάκισε εκεί. Τελικά, αποκαλύπτεται ότι εσείς είστε εκείνος που επιλέχθηκε για να σταματήσει τους πιστούς του Arxbah και να σώσει τον κόσμο από τον Αρμαγεδδώνα!

Στο Arx Fatalis οι περισσότεροι γρίφοι είναι λογικοί συνδυασμοί γεγονότων ή "μηχανικοί" γρίφοι.

"Ελπίζουμε ότι δημιουργήσαμε μία ενδιαφέρουσα ιστορία που θα κρατήσει τους παίκτες και θα τους κεντρίσει την περιέργεια να μάθουν τι θα συμβεί στη συνέχεια. Ο στόχος μας είναι να δώσουμε την αίσθηση ενός αληθοφανούς περιβάλλοντος, όπου ο παίκτης έχει τον πρώτο λόγο για ό,τι συμβαίνει. Σε πολλά σημεία του παιχνιδιού υπάρχουν πολλές διαφορετικές επιλογές και, φυσικά, ανάλογα με τις επιλογές του παίκτη το παιχνίδι ολοκληρώνεται με διαφορετικό τρόπο. Σήμερα πια υπάρχουν, δυστυχώς, πολύ λίγοι, καλοί τίτλοι, αφού οι περισσότεροι είναι δημιουργήματα ενός πρόσκαιρου marketing. Εμείς, θέλοντας να δώσουμε νέα πνοή στα role playing, σκεφθήκαμε ότι τα βασικότερα ήταν η πρωτότυπη υπόθεση, η έντονη δράση και ο εύκολος χειρισμός."



Αυτά μας είπαν οι υπεύθυνοι της Arcane Studios και πρόσθεσαν ότι στο Arx Fatalis όλα προσέχθηκαν μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια, ώστε κάθε περιβάλλον να δείχνει διαφορετικό και πρωτότυπο, αλλά ταυτόχρονα να μην ξεφεύγει από τον ενιαίο χαρακτήρα του παιχνιδιού.

Το βασικό χαρακτηριστικό αυτού του είδους των παιχνιδιών είναι, βέβαια, η μαγεία και οι ευχές που μπορεί να χρησιμοποιεί για διάφορους λόγους ο παίκτης. Στη συγκεκριμένη περίπτωση η χρήση τέτοιων ευχών απαιτεί πειθαρχία και ένα μικρό στάδιο εκμάθησης, αφού αν δεν χρησιμοποιούνται σωστά τα ξόρκια, αποβαίνουν καταστροφικά για τον ίδιο τον ήρωα. Οι περισσότερες ευχές είναι σε μορφή διαταγών, π.χ. για να ανάψετε φωτιά, αρκεί η εντολή "create fire". Ολα τα εναλλακτικά μονοπάτια του παιχνιδιού θα σας οδηγήσουν στις βασικές ευχές, αλλά μόνο το Wizard path προσφέρει πρόσβαση σε όλα! Οι περισσότερες μαγικές ευχές είναι εύκολο να βρεθούν ή αγοράζονται από τα magic shops, αλλά το εκπληκτικό είναι ότι κάποια πρέπει να τα ανακαλύψετε μόνοι σας συνδυάζοντας λέξεις ή φράσεις που ανακαλύπτετε κρυμμένες στην πορεία του παιχνιδιού. Δεν μπορώ να σας αποκαλύψω, όμως, περισσότερα για το θέμα αυτό, αφού ήδη ο επικεφαλής της Arcane, Raphael Colantonio, απειλεί να με μεταμορφώσει σε βάτραχο!!!

Το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο από την άποψη ότι πρέπει ο παίκτης να συνδυάζει γεγονότα μόνος του ώστε να προχωρήσει σωστά. Για παράδειγμα, θα διαπιστώσετε ότι, όταν οι αρουραίοι εντοπίσουν τροφή, μαζεύονται γύρω της και ότι τα ξωτικά εξαφανίζονται και μόνο στην παρουσία των αρουραίων. Επιπλέον, γνωρίζοντας ότι για τα τρωκτικά το τυρί είναι πολύ συμπαθής τροφή, μπορείτε, διαθέτοντας ένα κομμάτι τυρί, να τα ξεφορτωθείτε. Ο μόνος τρόπος δηλαδή να προχωρήσετε στο παιχνίδι είναι η λογική και συνδυαστική σκέψη.

Τέλος, ένα ακόμη πολύ σημαντικό στοιχείο είναι οι γρίφοι. Στο Arx Fatalis οι περισσότεροι γρίφοι είναι λογικοί συνδυασμοί γεγονότων ή "μηχανικοί" γρίφοι. Βρίσκεστε δηλαδή σε ένα δωμάτιο γεμάτο μοχλούς και κουμπιά αναζητώντας το συνδυασμό που ανοίγει την είσοδο στο επόμενο επίπεδο.

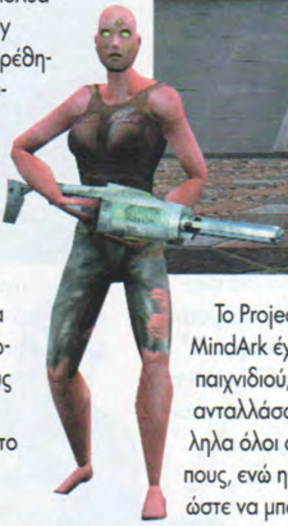
Το παιχνίδι, που αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στον Δεκέμβριο, θα συνοδεύεται και από έναν πολύ καλό game editor για να φτιάξετε ένα Arx Fatalis μέσα στο αρχικό στα δικά σας μέτρα.

PROJECT ENTROPIA

MindArk

Αυτό είναι το μέλλον των RPGs;

Εχουν περάσει πολλοί αιώνες από τη στιγμή που ο άνθρωπος επιχείρησε να αποικίσει μακρινούς πλανήτες του Γαλαξία. Οι πολυάριθμες διαστημικές αποστολές, με το γενικό όνομα "Odyssey Probes", απέτυχαν, τελικά, όλες και κανένας πλανήτης δεν βρέθηκε κατάλληλος να φιλοξενήσει την ανθρώπινη φύση. Η τελευταία, όμως, αποστολή ήταν ακόμη πιο άτυχη από τις προηγούμενες, αφού προσγειώθηκε στον άγνωστο πλανήτη Calypso, όπου αποφασίστηκε ότι θα στηνόταν η πρώτη γήινη αποικία. Οι άνθρωποι μετέφεραν στον πλανήτη αυτόν τον πολιτισμό τους και τα τεχνολογικά επιτεύγματά τους μεταξύ των οποίων και μία σειρά βιομηχανικών ρομπότ. Κάποια μέρα, όμως, τα μηχανικά ανθρωποειδή, επηρεασμένα από τα παράξενα όντα που κατοικούσαν πριν από τον άνθρωπο στον Calypso, επαναστάτησαν ενάντια στους δημιουργούς τους απειλώντας με αφανισμό το ίδιο το ανθρώπινο είδος. "Project Entropia" είναι η μάχη των ανθρώπων για επιβίωση, το σχέδιο δηλαδή αντίστασης στα εχθρικά ρομπότ.





Το Project Entropia είναι το massive multiplayer on-line RPG που μας παρουσιάζει η σουηδική MindArk. Το παιχνίδι βρίσκεται στο development περίπου τρία χρόνια και, όπως μας είπε ο επικεφαλής της ομάδας σχεδιασμού Patric Sundstrom, αυτή τη στιγμή ασχολούνται με αυτό πάνω από 25 άνθρωποι, προγραμματιστές και designers. "Το μεγαλύτερο πρόβλημα των MMORPGs", όπως είπε ο Sundstrom, "είναι ότι ο παίκτης πρέπει να συνεχίζει στον ίδιο server στον οποίο δημιουργήθηκε αρχικά ο χαρακτήρας του, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να παίζει όποτε θέλει, αφού κάθε server δέχεται περιορισμένο αριθμό παικτών. Ετσι, αποφασίσαμε να υπάρχει η δυνατότητα logon σε οποιονδήποτε server και έτσι όλοι οι παίκτες να βρίσκονται στον ίδιο ακριβώς κόσμο. Αυτό, φυσικά, δεν σημαίνει ότι μετά τον Calypso δεν θα υπάρξουν και νέοι πλανήτες ώστε να συνεχιστεί το παιχνίδι."







Το Project Entropia δείχνει να είναι το μέλλον των RPGs, αφού η MindArk έχει στήσει ένα ολόκληρο οικονομικό σύστημα εντός του παιχνιδιού, όπου οι παίκτες μπορούν να αγοράζουν χρόνο παιχνιδιού ανταλλάσσοντάς τον με πραγματικά αντικείμενα ή χρήματα! Παράλληλα όλοι οι παίκτες θα μπορούν να επικοινωνούν με τους υπόλοιπους, ενώ η MindArk έχει αναπτύξει το σύστημά της με τέτοιον τρόπο ώστε να μπορεί να ανταποκριθεί σε απαιτήσεις ενός εκατομμυρίου παικτών, νούμερο που αποτελεί και το στόχο της μέσα στο πρώτο εξάμηνο κυκλοφορίας του παιχνιδιού. Οι ίδιοι οι δημιουργοί του αντιλαμβάνονται το Project Entropia ως κάτι περισσότερο από ένα PC game: Ως έναν δυναμικό νέο κόσμο, όπου οι παίκτες είναι ενεργά μέλη, έχουν τον κυρίαρχο λόγο και καθορίζουν τις εξελίξεις. Εχουμε, λοιπόν, το πρώτο παιχνίδι με τέσσερις διαστάσεις; Μάλλον ναι, αν σκεφθούμε την τέταρτη δυναμική του Project Entropia, τον πραγματικό χρόνο, που συμπίπτει απόλυτα με το χρόνο του παιχνιδιού.

Οι παίκτες θα έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν ακόμη και την εμφάνιση του χαρακτήρα τους στο παιχνίδι: ύψος, μαλλιά, δέρμα, βασικά χαρακτηριστικά προσώπου και φύλο βρίσκονται στην ελεύθερη επιλογή σας. Και πάλι, όπως στον πραγματικό κόσμο, θα πρέπει να ενδιαφερθείτε για την ανάπτυξη και την καλλιέργεια των ικανοτήτων σας. Εδώ δεν υπάρχουν κάστες και φυλές, αλλά όλοι είναι ικανοί για όλα, αρκεί να ασχοληθούν. Ανάλογα, λοιπόν, με το τι μπορείτε να κάνετε, θα συμμετέχετε σε μάχες ή σε άλλου είδους αποστολές.

Η δυναμική εξέλιξη του παιχνιδιού θα βασίζεται στους παίκτες όσον αφορά στις αλλαγές και τις εξελίξεις. Εάν κάτι δεν υπάρχει στο παιχνίδι αλλά απαιτείται από πολλούς, οι άνθρωποι της MindArk δεσμεύονται να το σχεδιάσουν για εσάς εάν περνάει από το χέρι τους. Τέλος, πολύ ενδιαφέρων ακούγεται και ο τρόπος που διατίθεται το παιχνίδι: Αντί να διατίθεται σε retail, η MindArk αποφάσισε να το διανείμει μέσω Internet και αντί να εισπράττει κάποια μηνιαία συνδρομή, να παίρνει προμήθεια κάποιο ποσό, όταν οι παίκτες κάνουν πραγματικές αγοραπωλησίες μέσα από τον κόσμο του πλανήτη Calypso, το οποίο θα μετατρέπεται σε επιπλέον χρόνο παιχνιδιού.

FROM DUSK TILL DAWN

Cryo/GameSquad

Δράση και ρεαλισμός που τρομάζουν



Η Cryo είναι μία από τις εταιρείες που δεν μας έχει συνηθίσει σε εκπλήξεις. Το νέο όμως της συνεργασίας με την GameSquad για το σχεδιασμό του From Dusk Till Dawn σίγουρα είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον, αφού δεν είναι το πιο εύκολο να μεταφέρεις μία ταινία στις οθόνες των PCs.

Ο επικεφαλής του σχεδιασμού Hubert Chardot είναι από τους ανθρώπους που μπορούν να υπερηφανεύονται για τη συμμετοχή τους στη δημιουργία ιστορικών παιχνιδιών, όπως η σειρά Alone In The Dark ή το Prisoners Of Ice. Εχοντας δουλέψει και αρκετά χρόνια για τον κινηματογράφο, ανέλαβε την υλοποίηση του From Dusk Till Dawn, το οποίο δεν είναι βασισμένο στην ταινία του Tarantino, αλλά φιλοδοξεί να γίνει ένα ιδιόμορφο sequel της! Ο κ. Chardot, λοιπόν, ήταν ο πλέον κατάλληλος για να μας πληροφορήσει για την πολλά υποσχόμενη αυτή παραγωγή:

"Το μεγαλύτερο πρόβλημα στη μεταφορά μίας ταινίας στο PC είναι το σενάριο. Πώς θα εκφραστούν τα συναισθήματα που υπάρχουν στην ταινία μέσα σε ένα παιχνίδι. Εδώ τα πράγματα ήταν ακόμη πιο δύσκολα, αφού πρόκειται για ένα road movie thriller και μάλλον δεν υπάρχουν road games... Ετσι, αποφασίσαμε να δώσουμε ένα είδος συνέχειας στην πολύ έξυπνη πλοκή του έργου." Ο Seth (βασικός χαρακτήρας στην ταινία και το παιχνίδι) βρίσκεται στη φυλακή καταδικασμένος σε θάνατο, όταν ξαφνικά δέχεται την επίθεση φρικιαστικών "ζόμπι". Μέχρι εδώ μπορεί να φαίνεται μία πολύ συνηθισμένη ιστορία, αλλά υπάρχουν αρκετά πρωτότυπα στοιχεία, όπως η φυλακή του Seth, η οποία βρίσκεται επάνω σε ένα τάνκερ, και το γεγονός ότι του απομένουν μόνο 72 ώρες πριν να εκτελεστεί για να εξερευνήσει τη φυλακή και να σώσει τους αθώους, ενώ ήδη η κατάρα που τον κυνηγά έχει ξεσπάσει.

Το παιχνίδι έχει τόση δράση όση δεν μπορείτε να φανταστείτε.



"Ο βασικός στόχος μας", συνέχισε ο Chardot, "ήταν να αυξήσουμε όσο το δυνατόν περισσότερο τα επίπεδα ρεαλισμού. Η μηχανή τεχνητής νοημοσύνης είναι εκπληκτική και σας υπόσχομαι ότι οι παίκτες θα τα βρουν σκούρα πολλές φορές, αφού οι αντίπαλοί τους είναι 'σκληρά καρύδια'. Ολόκληρο το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι σε πλήρη αλληλεπίδραση με τον παίκτη. Θα δείτε πολλές φορές τζάμια να σπάνε και τους φρουρούς να αντιλαμβάνονται ακόμη και τα βήματα του παίκτη. Επιπλέον προσπαθήσαμε να είναι όλες οι κινήσεις και τα σκηνικά όσο πιο κοντά στα φυσικά γινόταν."

Ολόκληρο το σενάριο του παιχνιδιού γράφτηκε από τον Hubert Chardot και η υπόλοιπη ομάδα υιοθέτησε πλήρως τις ιδέες του. Χωρίς να πρόκειται για μεταφορά της ομότιτλης ταινίας, η ομάδα της GameSquad πέτυχε πλήρως το σκοπό της, να δώσει την ίδια αίσθηση με αυτήν του έργου: Ενας πολύ σκληρός και "κακός" τύπος μετατρέπεται σε ήρωα όταν έρχεται αντιμέτωπος με τρομακτικές και απάνθρωπες καταστάσεις.

Η επιλογή του πλοίου ως βασικού χώρου δράσης έγινε για να μην υπάρχει η αίσθηση του αχανούς περιβάλλοντος, όπου ο παίκτης αδυνατεί να συγκρατήσει όλα τα σημεία απ' όπου έχει περάσει, αλλά ταυτόχρονα να υπάρχει μια εναλλαγή χώρων ώστε να μη γίνεται η πλοκή μονότονη. Μεγάλη προσοχή δόθηκε και στα εφέ του παιχνιδιού, στη μουσική και τις φωνές που θα χρησιμοποιηθούν, ώστε να μεταδίδεται άμεσα μία ατμόσφαιρα σκοτεινή και αγωνιώδης. "Πολλές φορές θα πεταχτείτε ασυναίσθητα από το κάθισμά σας παίζοντας", σχολίασε ο Chardot και συνέχισε: "Το παιχνίδι μας θα έχει τόση δράση, την οποία μάλλον δεν μπορείτε να φανταστείτε, και ελπίζουμε ότι το ίδιο θα συμβεί και όσον αφορά στο ρεαλισμό του gameplay. Γι' αυτό πρέπει να σημειώσω ότι θα κυκλοφορήσει ως κατάλληλο μόνο για ενήλικες, αφού θα υπάρχουν αρκετές σκηνές τρόμου και βίας. Φανταστείτε κάτι ανάλογο με την ταινία του Tarantino. Εγώ προσωπικά θεωρώ την ταινία ως τον ορισμό του black humor και το παιχνίδι θα κινηθεί σε παρόμοιο επίπεδο. Επιπλέον πιστεύω ότι τα παιχνίδια τρόμου είναι εκείνο το είδος όπου μπορούν να εκφραστούν τα πιο πολλά συναισθήματα: αγωνία, φόβος, γέλιο ίσως σε κάποιες σκηνές ή ακόμη και κλάμα σε κάποιες άλλες. Ποιο άλλο παιχνίδι το έχει κατορθώσει αυτό; Μέχρι τώρα οι gamers έκλαιγαν μόνο από τα υπερβολικά πολλά bugs που οδηγούσαν σε κατάρρευση τους υπολογιστές τους..."



ZULU WAR

Twilyt Productions

Ενα άψογο war game



Ενα παιχνίδι που προέρχεται από τη Νότια Αφρική σίγουρα παρουσιάζει ενδιαφέρον για πολλούς λόγους. Μπορεί να μην ενσωματώνει την πλέον σύγχρονη τεχνολογία γραφικών, αλλά έχει αρκετά στοιχεία που το καθιστούν ένα αξιόλογο strategy game. Το Zulu War είναι το πρώτο από μία σειρά παιχνιδιών που ασχολούνται με όσα γίνονταν στην αφρικανική ήπειρο την εποχή του αποικισμού.

Η Twilyt Production δημιουργήθηκε από τις στάχτες της South African Demo και της Celestial και το Zulu War είναι η πρώτη διεθνής κυκλοφορία της. Το παιχνίδι είναι turn based και βασίζεται στις μάχες που έγιναν μεταξύ των ιθαγενών και των βρετανικών δυνάμεων κατά την προσπάθεια των τελευταίων να εγκαταστήσουν αποίκους στην περιοχή του Natal. Ο παίκτης μπορεί να ταχθεί με το μέρος όποιου επιθυμεί. Συνολικά υπάρχουν 30 αποστολές που πρέπει να ολοκληρωθούν, ενώ υπάρχει και multiplayer mode.

Μιλήσαμε με τον Travis Bulford, παραγωγό της Twilyt, για το παιχνίδι αλλά και γενικά για το game development σε μία χώρα όπως η Νότια Αφρική: "Το σίγουρο είναι ότι η χώρα αυτή είναι ένας τέλειος τόπος για να ζεις", είπε αρχικά ο Bulford, "αν και στη δουλειά μας τα πράγματα είναι αρκετά δύσκολα."

"Οσο για το ίδιο το παιχνίδι, βασικός στόχος μας ήταν να μεταδώσουμε ακριβώς την ατμόσφαιρα εκείνων των μαχών. Οι πόλεμοι κερδίζονται από τη θέληση των στρατιωτών, γι' αυτό και στο Zulu War ο παίκτης, αν και ελέγχει ομάδες ανθρώπων, μπορεί να τις ενώνει ή να τις διασπά κατά βούληση, ώστε να έχουν την επιθυμητή απόδοση. Πιστεύω, πάντως, ότι η καλύτερη λύση είναι να παίζει κανείς με ομάδες και να χρησιμοποιεί τους στρατιώτες ξεχωριστά μόνο για πολύ συγκεκριμένες αποστολές."



Το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι ένα πλήρως τρισδιάστατο τερέν, που απεικονίζει μία υπαρκτή περιοχή σε κλίμακα 1:50.000, προκειμένου να αποδοθούν όλα τέλεια μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια. Αυτό, τελικά, επετεύχθη χρησιμοποιώντας μία τεχνολογία επανεπεξεργασίας της εικόνας, ώστε όταν ο παίκτης κάνει ζουμ σε μία συγκεκριμένη περιοχή, να απεικονίζονται όλα στην εντέλεια. Τελικά, το τρικ αυτό λειτούργησε και έτσι τα γραφικά του Zulu War δείχνουν άψογα.

"Το σημείο που χρειάστηκε τον περισσότερο χρόνο για να σχεδιαστεί", σημειώνει ο Bulford, "ήταν η τεχνητή νοημοσύνη. Καταλαβαίνετε ότι η ταυτόχρονη κίνηση σε ένα περιβάλλον 30.000 στρατιωτών δεν είναι κάτι εύκολο. Επιπλέον θέλαμε να εξομοιώσουμε τις τακτικές που χρησιμοποιούσαν οι Βρετανοί και οι ιθαγενείς και στην ουσία έπρεπε να σχεδιαστούν δύο μηχανές τεχνητής νοημοσύνης και να συνδυαστούν σε μία ενιαία, κάτι αρκετά σύνθετο και χρονοβόρο.

Η όψη του gameplay είναι άλλο ένα μοναδικό στοιχείο του Zulu War: Τα διάφορα μενού εμφανίζονται μόνο όταν τα έχει ανάγκη ο παίκτης και έτσι εξοικονομείται σημαντικός χώρος στην οθόνη, ενώ ταυτόχρονα γίνεται προσπάθεια ο χειρισμός να γίνεται κυρίως από το ποντίκι ώστε να είναι ταχύτερη η δράση. Αυτό όμως που εκπλήσσει είναι το σύστημα επιλογής των καιρικών συνθηκών που υπάρχει στον τίτλο αυτό: Η ομίχλη αποτρέπει τις επιθέσεις των ιθαγενών, οι οποίοι τη φοβούνται, κυρίως σε συνδυασμό με τα θαμπά φώτα των βρετανικών στρατοπέδων. Από την άλλη πλευρά, η βροχή καταστρέφει το μπαρούτι και αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο μάχονται οι αγγλικές δυνάμεις, ενώ μειώνεται και η ορατότητα. Αυτά είναι κάποια από τα εφέ που αποδίδονται πολύ καλά στο παιχνίδι και το κάνουν ιδιαίτερα ελκυστικό.





Τελειώνοντας ο κ. Bulford, τόνισε ότι πιστεύει πως η ομάδα του κατάφερε να δημιουργήσει ένα από τα πιο καλά, σε οπτικό τουλάχιστον επίπεδο, war games και πως η μεγαλύτερη πρόκληση είναι ο συνδυασμός που το Zulu War επιτυγχάνει μεταξύ real time strategy και turn based. Οπως αποκάλυψε, η μηχανή του παιχνιδιού σχεδιάστηκε ως turn based, αλλά στην πορεία διαπίστωσε ότι λειτουργούσε άψογα ως RTS έτσι έδωσε αυτόν τον σύνθετο χαρακτήρα στο παιχνίδι.

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Πολλά και ενδιαφέροντα τα νέα αυτόν το μήνα από το χώρο των adventures και των RPGs. Ανάμεσά τους ξεχωρίζει η E3 και τα βραβεία των κριτικών του ειδικού Τύπου, τα οποία ανακοινώθηκαν πρόσφατα και περιέχουν ουκ ολίγες εκπλήξεις!

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ!

Τέρμα οι αναβολές. Επιτέλους, το review του εντυπωσιακού παιχνιδιού SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER που δημιουργήθηκε από το φανατικό φίλο της σειράς των Space Quests Vaughn Gosine (γνωστότερου ως Vonster D. Monster) είναι πραγματικότητα και δημοσιεύεται στο τεύχος αυτό με ένα κανονικό 4σέλιδο review. Στο επόμενο τεύχος, αυτό του Σεπτεμβρίου, θα δημοσιεύσω και τη λύση του.

ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ ΤΗΣ Ε3

Ανακοινώθηκαν τα επίσημα τα βραβεία της E3 (2001 E3 Game Critics Awards) και νομίζω ότι αξίζει να τα δούμε, μια και θέλω να κάνω μερικά σχόλια.

- Καταρχήν, τον τίτλο του Best of Show πήρε το GAMECUBE της Nintendo. Δεύτερος νικητής του διαγωνισμού (Runner-up) ήρθε το STAR WARS GALAXIES των Sony Online Entertainment/LucasArts για τα PCs.
- Στην κατηγορία του Best Original Game πρώτο ήρθε το MAJESTIC των Anim-X/Electronic Arts για τα PCs, ενώ δεύτερος νικητής του διαγωνισμού ήταν το PIKMIN της Nintendo για το GAMECUBE.
- Στην κατηγορία του Best PC Game πρώτο ήρθε το STAR WARS GALAXIES των Sony Online Entertainment/LucasArts, ενώ δεύτερο το MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT των 2015 Inc./Electronic Arts.
- Στην κατηγορία του Best Role Playing Game πρώτο ήρθε το NEVERWINTER NIGHTS των BioWare/Interplay για τα PCs, ενώ δεύτερο το FINAL FANTASY X της Squaresoft για το Sony PlayStation 2.
- Στην κατηγορία του Best Strategy Game πρώτο ήρθε το AGE OF MYTHOLOGY των Ensemble Studios/Microsoft για τα PCs, ενώ δεύτερο το REPUBLIC: THE REVOLUTION των Elixir Studios/Eidos επίσης για τα PCs.
- Στην κατηγορία του Best Simulation Game πρώτο ήρθε το THE SIMS ONLINE των Maxis/Electronic Arts για τα PCs, ενώ δεύτερο το SID MEIER'S SIMGOLF των Firaxis/Maxis/Electronic Arts για τα PCs.
- Στην κατηγορία του Best Online Multiplayer πρώτο ήρθε το STAR WARS GALAXIES των Sony Online Entertainment/LucasArts για τα PCs, ενώ δεύτερο το NEVERWINTER NIGHTS των BioWare/Interplay, επίσης για τα PCs.
- Στην κατηγορία του Best PC Hardware πρώτο ήρθε το chip GeForce 3 της nVIDIA.
- Στην κατηγορία του Best Console Hardware πρώτο ήρθε το GAMECUBE της Nintendo, ενώ δεύτερο το X-BOX της Microsoft!
- Στην κατηγορία του Best Console Game πρώτο ήρθε το METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY της Konami για το Sony PlayStation 2, ενώ δεύτερο το STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2 των Factor 5/LucasArts για το GAMECUBE.
- Στην κατηγορία του Best Action Game πρώτο ήρθε το STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2 των Factor 5/LucasArts για το GAMECUBE, ενώ δεύτερο το MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT των 2015 Inc./Electronic Arts για τα PCs.
- Στην κατηγορία του Best Action/Adventure Game πρώτο ήρθε το METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY της Konami για το Sony PlayStation 2, ενώ δεύτερο το DEVIL MAY CRY της Capcom για το Sony PlayStation 2.
- Στην κατηγορία του Best Fighting Game πρώτο ήρθε το SUPER SMASH BROS. MELEE της Nintendo για το GAMECUBE, ενώ δεύτερο το CAPCOM vs SNK 2: MARK OF THE MILLENNIUM επίσης της Capcom για το Sony PlayStation 2.
- Στην κατηγορία του Best Racing Game πρώτο ήρθε το GRAN TURISMO 3: A-SPEC των Polyphony Digital Inc./SCEA για το Sony PlayStation 2, ενώ δεύτερο το PROJECT GOTHAM RACING των Bizarre Creations/Microsoft για το Microsoft Xbox.
- Στην κατηγορία του Best Sports Game πρώτο ήρθε το TONY HAWK'S PRO SKATER 3 των Neversoft Entertainment/Shaba/Activision για το Sony PlayStation 2, ενώ δεύτερο το NBA STREET των NuFX/EA Canada/Electronic Arts για το PlayStation 2.
- Στην κατηγορία του Best Puzzle/Trivia/Parlor Game πρώτο ήρθε το PIKMIN της Nintendo για το GAMECUBE, ενώ δεύτερο το CHU CHU ROCKET των Sonic Team/Sega για το GameBoy Advance.
- Στην κατηγορία του Special Commendation for Sounde πρώτο ήρθε το MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT των 2015 Inc./Electronic Arts για τα PCs.



MORROWIND της Bethesda Softworks



POOL OF RADIANCE των Stormfront Studios/SSI





NEVERWINTER NIGHTS των BioWare Corp./Black Isle Studios

Τέλος, στην κατηγορία του Special Commendation for Graphics δεν δόθηκε κανένα βραβείο!

Ταξινόμησα έτσι τα βραβεία ώστε να είναι όσο το δυνατόν πιο διακριτά αυτά που θέλω να τονίσω:

Ξεκινώ από αυτό που νομίζω ότι είναι το πιο σημαντικό. Είναι η πρώτη φορά, αν δεν κάνω λάθος, που τον τίτλο "Best of Show" δεν τον κέρδισε κάποιο παιχνίδι ούτε κάποιο hardware που να έχει σχέση με τα PCs, αλλά μία κονσόλα. Ας μη γελιόμαστε. Η απόφαση αυτή έρχεται να επιβεβαιώσει τις σημαντικές αλλαγές που έχουν σημειωθεί στο χώρο των κονσολών τα τελευταία χρόνια, αλλά και το συνεχώς αυξανόμενο βάρος των κονσολών στο χώρο των παιχνιδιών ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας την τελευταία τριετία. Οι πωλήσεις των πρωτότυπων παιχνιδιών στα PCs πέφτουν συνεχώς, ενώ αυτές των κονσολών αυξάνονται σταδιακά. Αυτό το γεγονός είναι η κύρια αιτία που όλο και περισσότερες εταιρείες που δημιουργούσαν παιχνίδια για τα PCs στρέφονται σιγά σιγά προς τις κονσόλες. Τις εταιρείες τις ενδιαφέρει πρωτίστως το κέρδος, και καλά κάνουν, αφού αλλιώς δεν θα επιζούσαν. Με απλά μαθηματικά, οι περισσότερες εταιρείες σημειώνουν πάρα πολύ μεγάλες πωλήσεις στις κονσόλες και όχι στα PCs και οι μεγάλες πωλήσεις σημαίνουν εξαιρετικά κέρδη.

Μοναδική εξαίρεση στην ιστορία αυτή αποτελεί, προς το παρόν, στα PCs ο χώρος των online multiplayer games. Οσο αυτά τα παιχνίδια παραμένουν λίγα στον αριθμό είναι και θα είναι εξαιρετικά κερδοφόρα. Οσο όμως ανεβαίνει ο αριθμός τους, σύμφωνα με την τάση που παρατηρείται τον τελευταίο χρόνο, όπου κάθε εταιρεία έχει και από 1-2 on-line multiplayer games, η κρίση δεν θ' αργήσει να έρθει κι εδώ. Αυτή τη φορά, όμως, θα οφείλεται στο ότι η κατανάλωση δεν θα μπορεί να καλύψει την υπερπροσφορά, πολύ περισσότερο επειδή τα on-line games έχουν εξαιρετικά αυξημένο κόστος, όσον αφορά τόσο στη συνεχή ανανέωσή τους όσο και στην καθημερινή ομαλή λειτουργία των συστημάτων τους.

Από τη στιγμή που οι ιθύνοντες αποφάσισαν να τιμήσουν μία κονσόλα, σηματοδοτώντας έτσι τις αλλαγές που συντελούνται στο χώρο, θεωρώ ως το μεγάλο χαμένο της E3 το Xbox της Microsoft. Νομίζω ότι πρόκειται για μία πολύ σημαντική ήττα, πολύ περισσότερο όταν, απ' ό,τι έχει ανακοινωθεί, το GAMECUBE θα κυκλοφορήσει, τελικά, λίγο πιο μπροστά από το Xbox. Δεν ξέρω τις διαφορές των δύο μηχανημάτων και ποιο διαθέτει καλύτερα τεχνικά χαρακτηριστικά, αφού δεν είναι αυτό που με ενδιαφέρει. Εγώ απλώς καταγράφω γεγονότα και αν μπορώ τα αξιολογώ κιόλας.

Χαρακτηριστικά αναφέρω μία συνέντευξη του Steve Balmer, πρόεδρου της Microsoft, ο οποίος εξέφρασε τον προβληματισμό του για το on-line μέλλον των παιχνιδιών του Xbox και όχι μόνο, διαπιστώνοντας ότι με την περιορισμένη διάδοση των broadband συνδέσεων το Xbox είναι πιθανόν να έχει μειωμένη ζήτηση. Σε μία συνέντευξή του στο site των "Financial Times", ο Balmer έδειξε πολύ προβληματισμένος ως προς το αν μπορεί το Xbox να "πιάσει" το βασικό στόχο που είχε θέσει η εταιρεία ως προς το on-line gaming. Και αυτό γιατί, κατά την εκτίμησή τους, η διάδοση των broadband συνδέσεων δεν γίνεται με τους ρυθμούς που αναμενόταν πριν από δύο χρόνια. Τώρα πια εκτιμούν ότι μέχρι να διαδοθούν ικανοποιητικά οι broadband συνδέσεις, θα χρειαστεί περίπου μία πενταετία, γεγονός που δεν μπορεί παρά να έχει αντίκτυπο στις πωλήσεις της κονσόλας.

Το δεύτερο συμπέρασμα είναι ότι τα PCs επικράτησαν μόνο στις κατηγορίες RPG, Strategy, Simulation και On-line Multiplayer Game. Πήραν και τον τίτλο του Best Original Game - σιγά τ' αυγά δηλαδή. Σε όλες τις άλλες κατηγορίες κυριάρχησαν οι κονσόλες και μάλιστα συντριπτικά. Δεν υπάρχει καμία κατηγορία που να περιέχει την έννοια του action και στην οποία να μην έχει βγει πρώτο κάποιο παιχνίδι από τις κονσόλες. Το μέλλον θα δείξει τι συνέπειες μπορεί να έχει αυτό.

Τρίτο συμπέρασμα: Η μάχη στις κονσόλες μεταξύ GAMECUBE και Xbox όσον αφορά στα παιχνίδια δείχνει να κρίνεται υπέρ της πρώτης. Μόνο ένα παιχνίδι για το Xbox μπήκε στους νικητές αλλά και αυτό ως δεύτερος νικητής. Φυσικά, το PlayStation κρατά πολύ καλά, ό,τι και να λένε.

Τέταρτο συμπέρασμα - απορία: Δεν δόθηκε κανένα βραβείο σε κάποιο παιχνίδι για τα γραφικά. Αυτό, αν θυμάμαι καλά, δεν πρέπει να έχει ξανασυμβεί, ενώ ως προς το τι μπορεί να σημαίνει, σας αφήνω να βγάλετε τα δικά σας συμπεράσματα. Εγώ, πάντως, λέω ότι απλώς δεν μπορώ να καταλάβω τα κριτήριά τους.

Πέμπτο και τελευταίο συμπέρασμα: Το STAR WARS GALAXIES ψηφίστηκε ως το καλύτερο παιχνίδι, αλλά και ως το top on-line multiplayer game! Αυτή η απόφαση ξάφνιασε τους πάντες. Δεν λέω, μπορεί το παιχνίδι να είναι εξαιρετικό, αλλά στη συγκεκριμένη περίπτωση μάλλον νομίζω ότι επικράτησε η "τρέλα" των Αμερικανών για ό,τι έχει σχέση με τον Πόλεμο των Αστρων.

Ο ΚΥΒΟΣ... ΕΡΡΙΦΘΗ!

Δεν έχω καμία σχέση με τις κονσόλες και προφανώς δεν διεκδικώ το χαρακτηρισμό του ειδικού. Απλώς μεταφέρω κάποια σχόλια που θεωρώ σημαντικά για το φαινόμενο που ακούει

στο όνομα GAMECUBE. Οπως επισημαίνουν ξένοι ειδικοί, η καλύτερη περιγραφή για την κονσόλα αυτή είναι το τι ΔΕΝ είναι. Ετσι, δεν είναι DVD player αλλά και ούτε μπορεί να κάνει download MP3 κομμάτια. Τι κάνει; Απλώς είναι μία κορυφαία, λόγω εξαιρετικής MoSys memory αρχιτεκτονικής, streamlined game machine. Απλή κονσόλα, στα 2/3 της τιμής του ανταγωνισμού. Οπως λένε, αν δεις τα παιχνίδια WaveRace και Luigi's Mansion, ξεχνάς μια και καλή ό,τι σκέψεις έχεις κάνει για το Xbox ή το PlayStation 2. Απλότητα, ταχύτητα, καθαρός gaming προσανατολισμός. Αυτό ήθελαν ή περίμεναν οι λεγόμενοι ειδικοί, αυτό ψήφισαν. Τώρα για το ποιος έχει δίκιο, μόνο το μέλλον θα δείξει.

STAR WARS GALAXIES

Εχω γράψει μερικές αναφορές για το STAR WARS GALAXIES, αλλά αν μου είχατε πει να πόνταρα κάπου όλα τα λεφτά μου όσον αφορά στην κατηγορία των on-line multiplayer games, μάλλον θα είχα μείνει απένταρος. Προσωπικά θα ψήφιζα είτε το NEVERWINTER NIGHTS είτε το DUNGEON SIEGE. Στο Star Wars Galaxies, όσο καλά λόγια και αν είχα ακούσει, δεν θα πήγαινε το μυαλό μου. Να πούμε, όμως, δύο λόγια για το παιχνίδι: Η LucasArts έκανε μία ειδική συμφωνία με τη Sony On-line, δηλαδή με τους δημιουργούς του EverQuest, για να φτιάξουν ένα παιχνίδι τοποθετημένο στο Universe των Star Wars, το οποίο θα είναι επικό στη δράση, πλούσιο στις δυνατότητες και υπερεντυπωσιακό στη θέα. Τοποθετημένο σε μία χρονική περίοδο που είναι ανοικτή για όλες τις Star Wars ταινίες, το παιχνίδι θα περιέχει 8 playable species και οτιδήποτε άλλο μπορείτε να φανταστείτε και έχει σχέση με τον κόσμο αυτό. Σε ένα demo που παρουσίασε η εταιρεία στην έκθεση, μπορούσες να δεις ένα photo-realistic C-3PO που κινούνταν στην περίφημη Tatooine desert ή έναν πλήρη space combat στόλο που τους άφησε σχεδόν όλους με το στόμα ανοικτό. Το παιχνίδι είναι στο πρώτο στάδιο κατασκευής, έτσι είναι σίγουρο ότι θ' ακούσουμε γι' αυτό και του χρόνου.

ΤΑ RPGs ΠΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ

ΤΙΤΛΟΣ	ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ	ΕΤΑΙΡΕΙΑ/ΕΚΔΟΤΗΣ
Arcanum	Σεπτέμβριος	Troika Games/Sierra Studios
Arx Fatalis	2001	Arkane Studios/Fishtank Interactive
Atriarch	2001	World Fusion
Citizen Zero	2002	Micro Forte
Dark Age of Camelot	Μετά το καλοκαίρι	Mythic Entertainment
Disciples II	Ιούλιος	Strategy First
Divine, Divinity	Μετά το καλοκαίρι	Larian Studios/CDV
Dragonriders	Μετά το καλοκαίρι	UbiSoft/Grolier Interactive UK
Dungeon Siege	Σεπτέμβριος	Gas Powered Games/Microsoft
Fatherdale	2001	Snowball Interactive
Freedom Force	Τέλος του 2001	Irrational Games/Crave Entertainment
Harbinger	Τέλος του 2001	Silverback Entertainment
Bloodline	2001	Auran
Hero's Journey	2002	Simutronics
Horizons	2002	Artifact Entertainment
Magic & Mayhem	Αύγουστος	Charybdis/Bethesda Softworks
Morrowind	Τέλος του 2001	Bethesda Softworks
Neocron	Τέλος του 2001	Reakktor Media
Neverwinter Nights	2001	BioWare Corp./Black Isle Studios
Pool of Radiance	Σεπτέμβριος	Stormfront Studios/SSI
Project Entropia	Μετά το καλοκαίρι	MindArk
Sea Dogs II	2002	Akella/Bethesda Softworks
Shadowbane	2001	Wolfpack Studios
Star Wars Galaxies	2002	Verant Interactive/LucasArts
Star Wars: Knights (*)	2002	BioWare/LucasArts
Throne of Darkness	Ιούλιος	Click Entertainment/Sierra Studios
TORN	Τέλος του 2001	Black Isle Studios
Wizardry 8	Ιούλιος	Sirtech Software

(*) Ο πλήρης τίτλος του παιχνιδιού είναι Star Wars: Knights of the Old Republic

ΤΑ RPGs ΤΗΣ E3

Οπως έγραψα και στο προηγούμενο τεύχος, μετά τα adventures θα δούμε ποια RPGs παρουσιάστηκαν στην περιβόητη E3 και έκλεψαν τις καρδιές των ειδικών.

Σημειώστε, λοιπόν, μερικά ονόματα: POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR, TORN, STAR WARS - KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, DUNGEON SIEGE, ARCANUM, NEVERWINTER NIGHTS και MORROWIND.

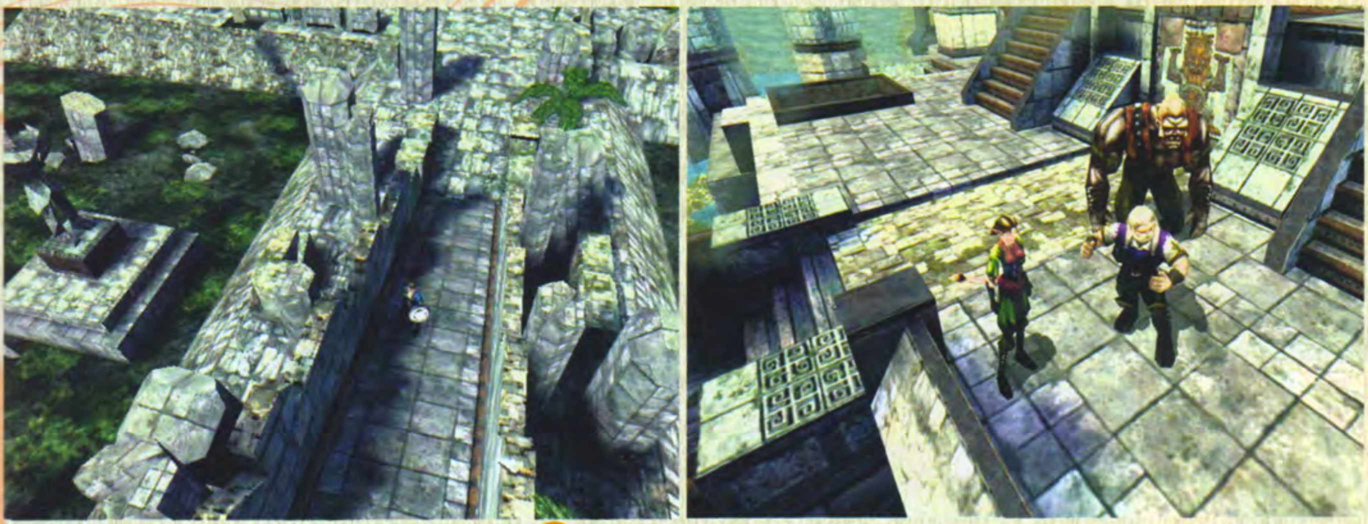
Πριν να προχωρήσουμε, ας δούμε τι περιμένουμε γενικότερα στο χώρο των RPGs τη χρονιά που έρχεται. Φυσικά, σημειώστε ότι τις περισσότερες φορές η δηλωθείσα ημερομηνία δεν τηρείται.

Για το πολυαναμενόμενο POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR, που βασίζεται στην 3η έκδοση των D&D κανόνων, οι τελευταίες πληροφορίες αναφέρουν ότι περιέχει εξαιρετικά γραφικά, πολύ καλό UI, αλλά ότι περιέχει βασικά στοιχεία RPG, ενώ έχει δοθεί μεγαλύτερη βαρύτητα στο λεγόμενο tactical combat game. Δυσκολεύομαι να πιστέψω αυτά τα σχόλια, αλλά είμαι υποχρεωμένος να τα μεταφέρω με κάθε επιφύλαξη. Επειδή δεν θέλω να πιστέψω ότι, τελικά, αλλοίωσαν το χαρακτήρα αυτού του τόσου σημαντικού παιχνιδιού, ήδη ψάχνω για περισσότερες πληροφορίες και στο άμεσο μέλλον θα σας ενημερώσω σχετικά.

Το TORN είναι ένα από τα πιο ελπιδοφόρα RPGs. Ο κυριότερος λόγος έγκειται στο ότι θα βασίζεται στο εξαιρετικό skill-based development system του Fallout και θα περιέχει το open-ended gameplay του Planescape: Torment. Προς το παρόν, υπάρχουν κάποια προβλήματα με τη licensed system engine της Lithtech, αλλά η Black Isle είναι κατηγορηματική ότι όλα αυτά θα ξεπεραστούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Το STAR WARS - KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC είναι άλλο ένα RPG που φτιάχνει για λογαριασμό της LucasArts η BioWare. Ο κόσμος του παιχνιδιού τοποθετείται 4.000 χρόνια πριν από τα γεγονότα που διαδραματίζονται στην περίφημη σειρά των Star Wars. Τα στελέχη της BioWare κατόρθωσαν ν' αναπτύξουν κι άλλο την ήδη εντυπωσιακή system engine που χρησιμοποίησαν στο Neverwinter Nights και έχουν προσθέσει τη δυνατότητα να σχεδιάζεις τοπία τρομακτικής ομορφιάς. Τα λεγόμενα light saber εφέ είναι στην κυριολεξία τέλεια.

Το DUNGEON SIEGE διεκδικεί τις δάφνες της πρωτιάς στην action/RPG κατηγορία από το DIABLO 2. Περιέχει πάρα πολύ όμορφους περιβάλλοντες χώρους και ανατρέπει τους κλασικούς περιορισμούς των κατηγοριών-τάξεων, ώστε να επιτρέψει στον παίκτη να διαμορ-



TORN της Black Isle Studios

φώσει τους χαρακτήρες του κατά ένα πολύ πιο φυσικό τρόπο. Πραγματικά περιμένω να το δω με αγωνία όσο και να καταλαβαίνω ότι αρκετοί από εσάς θα θεωρήσουν μία τέτοια αλλαγή στους χαρακτήρες ως ιεροσυλία.

Για το ARCANUM τι άλλο να πω; Εχω γράψει επανειλημμένα γι' αυτό το RPG και απλώς αναφέρω ότι ο φίλος μου Ηλίας Μανεσιώτης έχει πάθει δύο εμφράγματα από την αγωνία και την ένταση της προσμονής. Το παιχνίδι περιέχει μερικούς από τους πιο πρωτότυπους τόπους σεναριακής και σκηνικής δράσης, αλλά και από τα πιο πρωτότυπα gameplay που έχουν εμφανιστεί σε RPGs. ARCANUM και ξερό ψωμί που λένε.

Για το NEVERWINTER NIGHTS αποκλείεται να μην έχετε ακούσει ή διαβάσει από αυτή τη στήλη, εκτός και αν δεν παίρνετε σχεδόν καθόλου το περιοδικό μας! Θεωρείται από ειδικούς και μη, ως το πιο "αυθεντικό" D&D game που έχει εμφανιστεί μέχρι σήμερα. Με άλλα λόγια να πώς περιγράφει τη ζωή του ένας κλασικός RPGάς: "Η αμαρτία τού να μην έχω δει αυτό το παιχνίδι ακόμη". Εκτός από την εκπληκτική δυνατότητα που περιέχει να κάνεις τον Dungeon Master, προσφέρει και τις πιο έξυπνες multiplayer δυνατότητες από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι του είδους. Βασίζεται στην 3η έκδοση των D&D κανόνων και περιέχει lighting και γραφικά εφέ που κυριολεκτικά ζαλίζουν.

Για μένα προσωπικά το πιο πολυαναμενόμενο RPG της χρονιάς είναι το MORROWIND της Bethesda Softworks. Δηλαδή, αν μου φέρετε 11 κορυφαία RPGs για να διαλέξω ένα, παραμερίζω όλα τ' άλλα και αρχίζω ν' ασχολούμαι μ' αυτό. Ο λόγος έγκειται στο ότι η Bethesda έχει δώσει, κατά τη γνώμη μου βέβαια, τα πιο πλούσια σε περιεχόμενο και δράση RPGs. Το Morrowind βασίζεται σ' ένα skill-based σύστημα ανάπτυξης χαρακτήρων, περιέχει έναν ΤΕΡΑΣΤΙΟ κόσμο για να εξερευνήσεις χωρίς περιορισμούς, καθώς και τη δυνατότητα-ικανότητα να ιδρύσεις-ξεκινήσεις ένα επάγγελμα-εργασία μέσα στο Guild που έχεις διαλέξει. Για μένα το πιο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι όλος ο κόσμος του είναι hand-crafted και έχει γίνει ειδική rendered επεξεργασία για να αποδώσει τον τελικό εντυπωσιακό 3D κόσμο του. Αν τα όσα λέγονται και μέχρι στιγμής έχουμε δει σε ξεχωριστές εικόνες ανταποκρίνονται στη συνολική πραγματικότητα, τότε το Morrowind θα είναι το πρώτο παιχνίδι που θα ξεπεράσει σε detailed και interactive 3D κόσμο ακόμη και αυτό το ULTIMA 9 που μέχρι σήμερα θεωρείται το κορυφαίο στο είδος του. Τέλος, το παιχνίδι θα περιέχει ένα ειδικό editor, όπως αυτόν του Neverwinter Nights, βάσει του οποίου ο χρήστης θα μπορεί να εισαγάγει κατευθείαν τις δικές του τοποθεσίες στον κόσμο του παιχνιδιού, ενσωματώνοντας τους χαρακτήρες του και τα τέρατά του με τα αντίστοιχα της Bethesda χωρίς κανένα πρόβλημα! Το MORROWIND δεν θα περιέχει multiplayer δυνατότητες, αλλά θα βασίζεται στην απίστευτα πλούσια δράση του.

INFOGRAMES NEWS

Τελειώνοντας μερικές ειδήσεις που αφορούν στην Infogrames: Η εταιρεία ενδέχεται ν' αλλάξει το όνομά της και να μετονομαστεί σε Atari! Ναι, διαβάζετε σωστά. Μετά την εξαγορά της Hasbro Interactive από την Infogrames, το όνομα Atari περιήλθε στην κατοχή της. Τώρα, λοιπόν, που η εταιρεία σκέφτεται να κάνει σημαντικές περικοπές στο στελεχικό δυναμικό της, αλλά και να αλλάξει το όνομά της, πληροφορίες λένε ότι ίσως το χρησιμοποιήσει.

Ως επιβεβαίωση μέρους των ανωτέρω πληροφοριών ήρθε και η είδηση ότι, τελικά, η Infogrames απέλυσε 22 εργαζομένους από τη Humongous Entertainment. Το μέλλον των σειρών Pajama Sam και Putt Putt είναι -προς το παρόν- απροσδιόριστο. Η Nancy Bushkin, από την Infogrames, δήλωσε ότι το υπόλοιπο δυναμικό της Humongous θα ασχοληθεί με την Backyard σειρά των sports games για παιδιά της Infogrames. Μάλιστα πληροφορίες αναφέρουν ότι οι απολύσεις έγιναν με έναν ιδιαίτερα άκομψο τρόπο. Η Infogrames κάλεσε μία συνάντηση των εργαζομένων της Humongous σε ένα ξενοδοχείο, όπου μοίρασε τους εργαζομένους σε δύο αίθουσες. Στη δεξιά αίθουσα έστειλε όσους κράτησε και στην αριστερή όλους όσοι απέλυσε! Κρίμα για την εταιρεία που δημιούργησε ο "πολύς" Ron Gilbert, αλλά και αυτός, όπως πολλοί άλλοι, δεν έλεγξε πού την πούλησε.

FINAL FANTASY

Κλείνοντας το άρθρο, ήρθε και αυτή η είδηση. Η Sony On-Line Entertainment σε συμφωνία με τη Sony Pictures δημιούργησαν την ταινία THE FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN, η οποία, τελικά, βγήκε στους αμερικανικούς κινηματογράφους στις 11 Ιουλίου. Τι άλλο μένει να δούμε...

Περισσότερα όμως, γιατί υπάρχουν πολλά και ενδιαφέροντα νέα, στο επόμενο τεύχος. Εύχομαι καλό καλοκαίρι σε όλους σας, καλά μπάνια, καλό περπάτημα στα βουνά ή ό,τι τέλος πάντων σας αρέσει. Ξέρω ότι οι περισσότεροι από εσάς προτιμάτε τη θάλασσα, αλλά εγώ αυτή την περίοδο προτιμώ να βρίσκομαι ψηλά στα βουνά. Οσο καλό και να κάνει η θάλασσα και τα μπάνια...

PC

του Ζήση 'SnakeMJK' Παπασπύρου
strategyhq@redalert2gr.com

Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, πιθανότατα να έχω ξεφύγει από τα νύχια του Vantor και να απλώνω το δίμετρο κορμί μου κάτω από τον ήλιο της πανέμορφης Πάρου. Από την άλλη, μπορεί να μου έχει στήσει ενέδρα στο λιμάνι μαζί με τον υποχθόνιο Federal και να μου δώσουν και 5-6 reviews, έτσι για να περνάω "ευχάριστα" τις ώρες μου. Time will tell...

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Ας βάλουμε στην άκρη τις αμπελοφιλοσοφίες μου και να δούμε τι θα δούμε τους επόμενους μήνες στα ράφια των καταστημάτων της οδού Στουρνάρη.

Αύγουστος 2001

All American: 82nd Airborne in Normady της Shrapnel Games, Magic and Mayhem: Art of Magic της Bethesda,


COMMANDOS II

Battle Realms της Crave Entertainment, Fading Suns: Starship Diplomacy της Ripcord Games, Wall Street Tycoon της Stardock/Ubisoft, Iron Strategy της Nikita, Shadowpact της Blue Byte, Aztec της Buka, Armada: Star Command 2 της Metropolis Digital, Conquest της Digital Anvil, World in flames! της Australian Design Group, Commandos II της Pyro Studios/Eidos Interactive και Shogun: Warlord Edition της Creative Assembly/EA.

Φθινόπωρο - Χειμώνας 2001

Red Alert 2 Expansion Yuri's Revenge της Westwood/EA, Empire Earth της SSI/Sierra Studios, Star Trek Armada 2 και Star Trek Borg Assimilator της Activision, Heroes of Might and Magic IV της 3DO, Freedom Force της Crave, Warcommander της CDV, Star Wars Galastic Battlegrounds της LucasArts, Trade Empires της Frog City, Age of Wonders 2 της Triumph Studios/GOD, Myth III: The Wolf Age της Mumbo Jumbo/GOD, Zoo Tycoon της Microsoft, Sigma της Relic/Microsoft, Dungeon Siege της Gas Powered Games/Microsoft, Praetorian της Pyro Studios/Eidos Interactive, Magelords της Kinesoft, Civilization III της Firaxis/Infogrames και WarCraft 3 της Blizzard.

2002 και αργότερα

Strifeshadow της Ethermoon Entertainment, SimGolf της Firaxis/Maxis/EA, Sims Online και SimVille της Maxis/EA, Homeworld 2 της Relic/Sierra Studios, Warlords 4, Destroyer Command και Steel Panthers 4 της SSI, X-COM 7 της Microprose και Master of Orion 3 της Infogrames.

Τα strategies που κυκλοφορούν και θα κυκλοφορήσουν, εκτός από πολλά είναι και πολύ καλά. Προσωπικά περιμένω με ιδιαίτερη αγωνία τα Yuri's Revenge, Commandos 2, WarCraft 3, Civilization 3, Praetorians και, τέλος, το Sims Online, το οποίο θα είναι όπως μία πραγματική κοινωνία αλλά σε ψηφιακή μορφή. Τώρα, κατά πόσο είναι strategy ο συγκεκριμένος τίτλος, είναι άλλο θέμα!

AGE OF MYTHOLOGY

Οσο και αν σας φαίνεται περίεργο, το AoM σχεδιάζεται εδώ και 4 χρόνια! Συγκεκριμένα, αμέσως μετά την κυκλοφορία του πρώτου Age of Empires, η Ensemble Studios άρχισε να σχεδιάζει μία νέα 3D μηχανή γραφικών για κάποιο μελλοντικό παιχνίδι. Εν τω μεταξύ, το AoE απέκτησε 2 expansions και sequel, ενώ το team της Ensemble Studios συνέχιζε την 3D μηχανή, την οποία χρησιμοποιησαν τελικά στο AoM. Το τελευταίο δεν είναι ένα οποιοδήποτε strategy, στο οποίο αρχίζετε με ένα town centre και εξαπλώνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα της Γης. Αντίθετα, θα πρέπει να φροντίζετε να έχετε την εύνοια των θεών, γιατί χωρίς αυτούς δεν θα μπορείτε να κάνετε απολύτως τίποτα. Οι θεοί, διαφορετικοί ανά πολιτισμό, σας βοηθούν ποικιλοτρόπως, ενισχύουν τις σοδειές σας, πολλαπλασιάζουν το στρατό σας σε αριθμό και δύναμη και βάζουν το χεράκι τους για να καεί η αντίπαλη πόλη!

Τα γραφικά του τίτλου είναι υπερβολικά προσεγμένα κι έτσι έχουμε όλων των ειδών τις καιρικές συνθήκες, πολλά είδη terrain, από ερήμους μέχρι χιονισμένες βουνοκορφές. Τα κύματα σκάνε πάνω στα βράχια, η άμμος σε μία έρημο αναταράσσεται ελαφρά αν περάσει κάποια μονάδα, ακόμη και η παγωμένη ανάσα των μονάδων θα φαίνεται όταν


AGE OF MYTHOLOGY

βρίσκεστε σε κάποιο αφιλόξενο χωριό της Νορβηγίας.

Το παιχνίδι περιέχει όλα τα καλά features των Empires Series, οπότε το multiplayer είναι σαφώς βελτιωμένο, πάντα μέσω της δωρεάν υπηρεσίας της Zone, ο scenario editor τρέχει μέσα από το παιχνίδι και όχι ως ξεχωριστό πρόγραμμα, το random map έχει επίσης βελτιωθεί και περιέχει ακόμα και debugger, για να διορθώνετε τυχόν προβλήματα που παρουσιάζονται στο χάρτη.

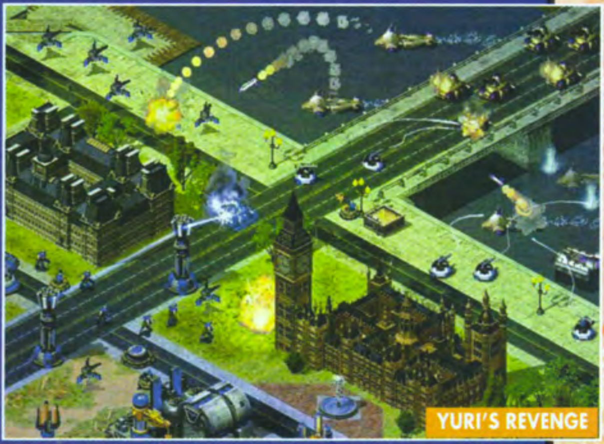
Οσον αφορά στο campaign, θα έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον καθώς θα παίρνετε το ρόλο ενός ήρωα που θα πρέπει να ολοκληρώσει διάφορα quests, π.χ. θα βοηθήσετε τους Ελληνες να μπουν στην Τροία, θα ταξιδέψετε στην Αίγυπτο για να συλλέξετε τα χαμένα κομμάτια του Θεού Οσιρη. Ανεπιβεβαίωτες πληροφορίες αναφέρουν ότι το παιχνίδι θα έχει μόνο μία campaign, στην οποία θα συναντάτε όλους τους διαθέσιμους πολιτισμούς. Πρέπει να σημειώσουμε ότι όλα τα briefings των αποστολών γίνονται μέσω in-game cinematics. Οι διαθέσιμοι πολιτισμοί θα είναι τελικά τρεις: Ελληνες, Αιγύπτιοι και Νορβηγοί, οι οποίοι θα διαφέρουν απόλυτα μεταξύ τους, τόσο σε μονάδες όσο και σε κτήρια. Επίσης, κάθε πολιτισμός θα υποστηρίζεται από τρεις θεούς. Ετσι, οι Ελληνες έχουν τον Δία, τον Ποσειδώνα και τον Αδη (αν και θα προτιμούσα την Αφροδίτη :P), οι Αιγύπτιοι τους Ρα, Οσιρη και Σεθ και οι Νορβηγοί θα πιστεύουν στους Οντίν, Θορ και Λόκι. Τέλος, λέγεται ότι θα υπάρχει η δυνατότητα μείξης πολιτισμού και θεού, δηλαδή αν επιλέξετε τους Ελληνες και θεό τον Οντίν, τότε θα έχετε ως extra ability μεγαλύτερο sight.

EMPIRE OF THE ANTS

Οσοι βλέπετε MTV, θα προσέξατε ένα καινούριο κλιπάκι των Rammstein, στο οποίο χιλιάδες μυρμήγκια, δουλεύοντας ομαδικά, μπορούσαν να κάνουν σχεδόν τα πάντα. Κάτι παρόμοιο αναλαμβάνετε στο Empire of the Ants, όπου δεν διοικείτε σκληροτράχηλους commandos, αλλά εργατικά μυρμήγκια και άλλα χαριτωμένα "ζωάκια" της ίδιας οικογένειας. Σκοπός σας είναι να φυλάτε τη φωλιά σας, να συλλέγετε τροφή και να επεκτείνετε το μίνι βασίλειό σας. Αυτό που έκανε το παιχνίδι να το προσέξει ο ξένος Τύπος είναι η τρομερή λεπτομέρεια των γραφικών, καθώς και η κίνηση της κάμερας. Η τελευταία μπορεί να κινηθεί οπουδήποτε θέλετε και με τεράστιο zoom in/out. Ετσι, μπορείτε να βλέπετε σχεδόν όλη τη γειτονιά με τέρμα zoom out, αλλά υπάρχει και η δυνατότητα να δείτε το προφίλ ενός μυρμηγκιού στο maximum zoom in! Τέλος, η ποικιλία των μονάδων είναι τεράστια, διότι έχουμε στη διάθεσή μας πάνω από 60 έντομα.



EMPIRE OF ANTS



YURI'S REVENGE

YURI'S REVENGE: Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε αναφερθεί στις ήδη γνωστές μονάδες που θα κάνουν την εμφάνισή τους στο αναμενόμενο expansion disk του RA2. Αυτό το μήνα, ύστερα από πληροφορίες που είχαμε από τους μυστικούς πράκτορες του "PC Master", οι οποίοι εισχώρησαν στα βάθη των γραφείων της Westwood, έφεραν στο φως τις εξής μονάδες/κτήρια:

Bio Reactor

Πολλοί θα αναρωτήθηκαν ποια ενέργεια θα χρησιμοποιεί ο Yuri για να εξασφαλίσει την ομαλή λειτουργία της βάσης του. Οι allies έχουν τα power plants, οι soviets εκμεταλλεύονται την tesla και την πυρηνική ενέργεια και ο Yuri "ρουφάει" μέχρι τελευταίας ρανίδας την ενέργεια που περικλείουν οι mind-controled αντίπαλοί του. Ναι, σωστά διαβάσατε, θυσιάζοντας τις μονάδες που "κλέψατε" από τον αντίπαλο, γεμίζετε με ενέργεια τη βάση σας!

Grinder

Αυτό και αν είναι καταπληκτικό κτήριο. Η λειτουργία του Grinder είναι παρόμοια με αυτή του Bio Reactor στον τομέα της "θυσίας", καθώς βάζοντας mind-controled units ή ακόμα και δικά σας μέσα σε αυτό το κτήριο, παίρνετε το αντίστοιχο ποσό σε χρήματα. Οι μηχανοκίνητες μονάδες θα σας δώσουν ακριβώς το ποσό που καταναλώθηκε για την κατασκευή τους, ενώ τα infantry units επιστρέφουν το μισό. Do u love Yuri or what?

Genetic Mutator

Συνεχίζουμε με το δεύτερο superweapon της οικογένειας του Yuri, το Genetic Mutator. Αφού, λοιπόν, φορτίσει,

μετατρέπει τις μονάδες τις οποίες πρόκειται να χτυπήσει σε Brutes. Οι τελευταίοι, όντας "πανέξυπνοι", καταστρέφουν οτιδήποτε βρεθεί στο διάβα τους, ανεξαρτήτως ηλικίας και φυλής!


BLACK & WHITE

Force Shield
Αυτό το κτήριο δεν είναι γνωστό αν θα συμπεριληφθεί στα superweapons. Τέλος πάντων είναι ένα από τα λεγόμενα life savers. Ο σκοπός του είναι απλός: Δεν επιτρέπει την επίθεση στη βάση σας μέσω των αντίπαλων superweapons. Επειδή, όμως, ισχύει το "too good to be true", όταν τεθεί εκτός λειτουργίας, η ενέργειά σας θα μηδενιστεί για μικρό χρονικό διάστημα.

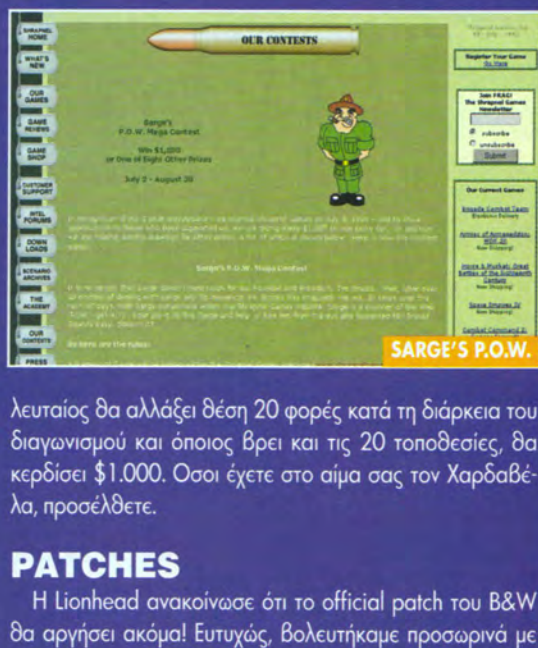
Mastermind
Με μεγάλη τιμή σάς παρουσιάζω την καλύτερη και πιο ύπουλη μονάδα του Yuri. Το mastermind tank μπορεί να θέσει υπό τον έλεγχό του άπειρες infantry μονάδες, με το μείον ότι αν αυτές ξεπεράσουν τις πέντε, το mastermind υπερθερμαίνεται και στο τέλος εκρήγνυται.

Magnetron
Το Magnetron tank είναι από τα λίγα, αν όχι το μοναδικό, που δεν έχει πυρά. Αντιθέτως, δημιουργώντας ένα ηλεκτρομαγνητικό πεδίο, έλκει τα αντίπαλα άρματα προς την αντίθετη κατεύθυνση από τη δική σας.

Siege Chopper
Επιτέλους, οι Soviets απέκτησαν αεροπορία. Καλά, μην ακούσω για τα Kirovis Airships! Η γιαγιά μου πιο γρήγορα κινείται στο πεδίο της μάχης. Τα Siege Choppers δεν έχουν τη δυνατότητα μεταφοράς, αλλά γίνονται deploy στο έδαφος δημιουργώντας ένα είδος artilery.

Gattling Tank
Η κινητή έκδοση του αμυντικού κτηρίου Gattling Cannon. Μοιράζονται τις ίδιες ικανότητες, δηλαδή το να χτυπούν τόσο επίγειους όσο και εναέριους στόχους, αλλά και τη συνεχή αύξηση της αποδοτικότητας του όπλου με την πάροδο του χρόνου.

SARGE'S P.O.W. CONTEST
Ο Sarge είναι η μασκότ της Shrapnel Games, η οποία κλείνοντας δύο χρόνια θέλει να το γιορτάσει κάνοντας έναν διαγωνισμό. Από τις 30 Αυγούστου θα μπορείτε να πηγαίνετε στο site της Shrapnel Games (www.shrapnelgames.com) και να βρείτε πού κρύβεται ο Sarge. Ο τελευταίος θα αλλάξει θέση 20 φορές κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού και όποιος βρει και τις 20 τοποθεσίες, θα κερδίσει $1.000. Οσοι έχετε στο αίμα σας τον Χαρδαβέλα, προσέλθετε.



SARGE'S P.O.W.

PATCHES
Η Lionhead ανακοίνωσε ότι το official patch του B&W θα αργήσει ακόμα! Ευτυχώς, βολευτήκαμε προσωρινά με το developeris patch. Επίσης, βγήκε νέα έκδοση του online RTS Shattered Galaxy. Ετσι, έχουμε καλύτερο optimized client για τις μέγιστες επιδόσεις, νέο star system με νέους πλανήτες και νέες περιοχές για εξερεύνηση, νέα background μουσική (να και κάτι πρωτότυπο για patch!), νέο σύστημα επικοινωνίας με τους φίλους και τους teammates, 12 νέους εξωγήινους (wow), πάνω από 100 νέα items που δίνουν ειδικά abilities στους χαρακτήρες μας, ενώ διορθώθηκαν πολλά bugs του SG. Εάν θέλετε να νιώσετε και εσείς τη μαγεία του SG, τότε ακολουθήστε με στο http://www.sgalaxy.com/download/download.html.

PC

TIP OF THE MONTH: EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

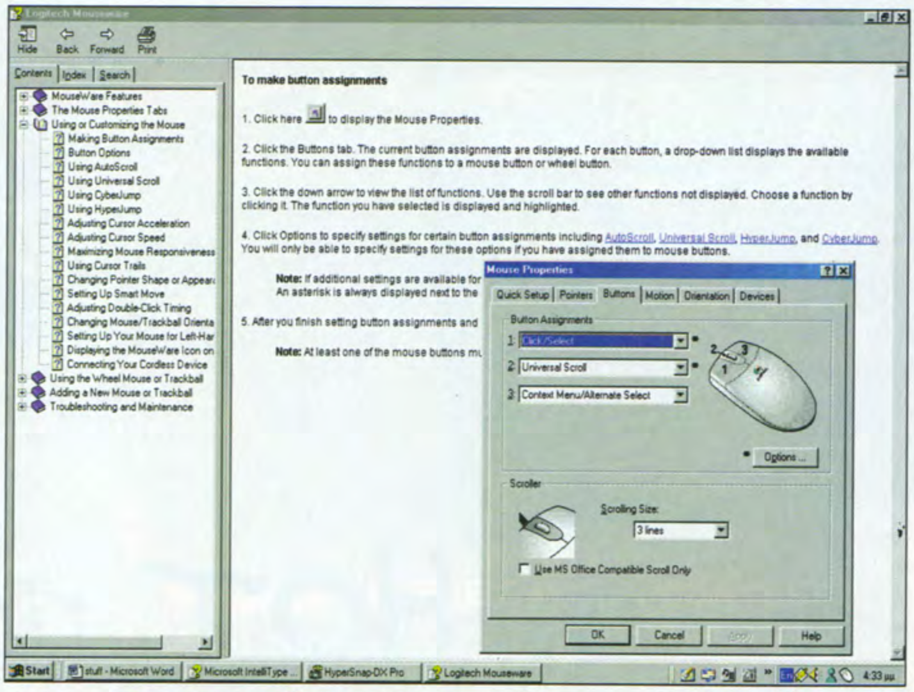


Η φίλη του περιοδικού Μαριλένα 'LaMar' Μπακόλα (ποιος είπε ότι τα θηλυκά δεν παίζουν strategy;) μας αποκάλυψε ένα πολύ χρήσιμο tip για το Emperor, το τελευταίο RTS της αγαπημένης Westwood. Σύμφωνα με τη φίλη μας, λοιπόν, εάν βάλουμε την ημερομηνία των Windows έναν μήνα μπροστά, τότε στο Emperor θα ξεκλειδωθούν οι τρεις κρυφές μονάδες, οι οποίες -όπως είχαμε γράψει σε προηγούμενο τεύχος- ήταν διαθέσιμες μόνο στην preorder έκδοση. Τέλος, ένα tip από εμένα, το γνωστό "Shut Down Tip". Για να το εκτελέσετε πρέπει να "κλικάρετε" στο "Εναρξη -> Τερματισμός -> Τερματισμός", να πάρετε τα άκρως απαραίτητα (μαγιό, πετσέτα, "PC Master") και φύγαμε για παραλία!

του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

LOGITECH CORDLESS MOUSE

Το mouse των mice...



Αν αντιμετωπίσετε κάποιο πρόβλημα, το Help που συνοδεύει το mouse θα δώσει τη λύση.

Κάθε συσκευή και δημιούργημα του ανθρώπου έχει, δυστυχώς, εκτός από πλεονεκτήματα και αναπόφευκτα μειονεκτήματα. Οι μοτοσυκλέτες, για παράδειγμα, πέφτουν εύκολα, τα PCs παλιώνουν γρήγορα, τα ηχεία "μπουκώνουν". Οι συσκευές που δεν έχουν κανένα απολύτως μειονέκτημα, αν κάνουμε ένα crash test, είναι μετρημένες στα δάκτυλα του ενός χεριού. Μία από αυτές είναι το Logitech Cordless Mouseman Optical.

Ποια είναι, όμως, τα μειονεκτήματα ενός "κοινού" mouse; Καταρχήν, αυτό το καταραμένο καλώδιο που συνέχεια διπλώνει, ξεδιπλώνει, μπλέκεται, τραβιέται και γενικότερα κάνει τη ζωή μας δύσκολη. Αλλο μειονέκτημα; Η μπίλια! Αυτή η ελεεινή μπαλίτσα που βρίσκεται στην "καρδιά" του ποντικιού και μαζεύει όλη τη βρωμιά από το mousepad. Αν ανήκετε στην ίδια κατηγορία με μένα, των ανθρώπων δηλαδή που δεν προσέχουν καθόλου τα μηχανήματά τους, τότε σίγουρα θα έχετε φτάσει στο σημείο που το ποντίκι δεν θα υπακούει στις διαταγές σας λόγω της συσσωρευμένης βρωμιάς στις ροδέλες του που παραμορφώνει την κίνηση του δείκτη. Ετσι, πρέπει να το "εγχειρήσουμε", ανοίγοντάς το με τα κατάλληλα εργαλεία (μπατονέτες, βαμβάκι και οινόπνευμα) και προσπαθώντας να βγάλουμε όλη τη βρωμιά από τις ροδέλες για να δουλέψει σωστά. Ολα αυτά, όμως, συνέβαιναν μέχρι τη στιγμή που οι άνθρωποι της Logitech αποφάσισαν να εξαφανίσουν τα στοιχεία που δημιουργούν τα συνήθη προβλήματα στα mouse και δημιούργησαν το Logitech Cordless MouseMan Optical. Χωρίς καλώδιο και μπίλια, καταργεί όλα τα μειονεκτήματα ενός mouse. Το "δούλεψα" μία ολόκληρη μέρα υπό άσχημες PCMasterάδικες συνθήκες.

Το mouse έκανε πολλά χιλιόμετρα πάνω στο γραφείο μου και άντεξε σε πολλά "χτυπήματα" μέσα στην πίεση της δουλειάς. Χαρακτηριστικό είναι πως στο x-treme test που υποβλήθηκε, που σημαίνει πως το πήρε συνάδελφος ο οποίος απομακρύνθηκε από τον υπολογιστή και το δοκίμαζε σε οποιαδήποτε επιφάνεια έβρισκε μπροστά του (τοίχους, καρέκλες, πόδια, ποτήρια, μέχρι και στο κεφάλι του "καραφλού"), το mouse είχε τέλεια απόκριση ακόμα και σε απόσταση πέντε με έξι μέτρων και πολλές φορές με μεγάλα εμπόδια ανάμεσα σε αυτό και τον υπολογιστή. Κανείς, βέβαια, δεν πρόκειται να το χρησιμοποιήσει τόσο μακριά, αλλά αυτό δείχνει τη μεγάλη δύναμή του. Από θέμα αισθητικής είναι απλώς τέλειο, πανέμορφο και εργονομικό. Είναι λίγο μεγαλύτερο και βαρύτερο από τα συνήθη ποντίκια, κάτι που του δίνει όμως τη σταθερότητα που χρειάζεται. Δεν θα μπορούσε, βέβαια, να λείπει από το mouse της Logitech και το απαραίτητο wheel που κάνει την εργασία πολύ πιο εύκολη. Η εγκατάσταση του λογισμικού και του δέκτη στο USB port (υπάρχει και βύσμα για παλιότερους υπολογιστές χωρίς USB) δεν θα πάρει πάνω από πέντε λεπτά. Απαραίτητες είναι δύο AA μπαταρίες, οι οποίες θα κρατήσουν το ποντίκι στη ζωή για περίπου δύο μήνες. Φυσικά, θα έχετε την ανάλογη προειδοποίηση χαμηλής μπαταρίας αρκετό καιρό πριν, για να μη μείνετε χωρίς ποντίκι. Μέχρι σήμερα, λοιπόν, αν θέλατε να αποκτήσετε κάτι καλύτερο από το παλιό σας mouse, θα αγοράζατε ένα ασύρματο ή ένα οπτικό. Τώρα μπορείτε να έχετε και τα δύο σε μία συσκευή.



Από θέμα αισθητικής είναι απλώς τέλειο, πανέμορφο και εργονομικό.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Logitech
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: USB ή PS/2 port, Windows 95, CD-ROM drive, Internet Service Provider account απαραίτητο για πλήρη WebWheel λειτουργικότητα
ΔΙΑΘΕΣΗ: IDEAL Ηλεκτρονική ΑΒΕΕ, Λ. Συγγρού 190, Καλλιθέα, τηλ.: 9562551
ΤΙΜΗ: 25.000 δρχ.

IRIS PEN II

Αφήστε το στυλό και πιάστε τον scanner

Εχουμε και λέμε: Κρατάτε στα χέρια σας έναν scanner που έχει το μέγεθος ενός στυλό (μάλλον χοντρού μαρκαδόρου). Αν δεν είστε κατάσκοποι που θέλετε να αποθηκεύσετε χρήσιμες πληροφορίες, τότε το Iris Pen II θα σας φανεί χρήσιμο στις εργασίες σας. Σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε άμεσα ένα γραπτό κείμενο και μικρά σχέδια στα Windows του υπολογιστή σας. Ετσι, μπορείτε να έχετε πολύ εύκολα ένα κείμενο που είναι τυπωμένο ή γραμμένο στο χέρι στον υπολογιστή σας, προκειμένου να το επεξεργαστείτε ή να το κρατήσετε στο αρχείο. Απλώς περνάτε τον scanner πάνω από τις γραμμές που σας ενδιαφέρουν και τελειώσατε. Τέρμα στις δακτυλογραφήσεις και τις λοιπές πρωτόγονες ασχολίες. Το software είναι έτοιμο να σας εξυπηρετήσει σε λίγα λεπτά και το Iris Pen είναι τόσο μικρό ώστε μπορείτε να το κουβαλάτε στην τσέπη σας. Ο βαθμός αναγνώρισης και ακρίβειας των χαρακτήρων είναι ιδιαίτερα υψηλός, ενώ ο scanner έχει ένα ευρύ πεδίο αναγνώρισης έτσι ώστε να μην είναι απαραίτητη η απόλυτη σταθερότητα του χεριού σας για να "διαβάσει" κάποιες σειρές κειμένου. Οταν εσκεμμένα "παρέκκλινα" της πορείας μου (για κάποια εκατοστά βέβαια) το Iris Pen συνέχιζε να διαβάζει το κείμενο χωρίς προβλήματα. Ενα άλλο σημαντικό στοιχείο είναι πως αναγνωρίζει κείμενα σχεδόν οποιουδήποτε μεγέθους, γλώσσας, χρώματος (κόκκινα και κίτρινα γράμματα είναι τα μόνα που δεν αναγνωρίζονται), γραμματοσειράς, χρώματος φόντου και τα αποθηκεύει σε ένα πλήρως επεξεργάσιμο doc χωρίς καθυστερήσεις και αναμονή. Δίπλα ακριβώς από το οπτικό μάτι του scanner βρίσκεται ένα μικρό roller, το οποίο μας "οδηγεί" χωρίς να ξεφεύγουμε από την πορεία μας. Πιέζοντας το roller πάνω στην επιφάνεια που θέλετε να σκανάρετε, το Iris Pen ξεκινά αυτόματα τη λειτουργία του. Βέβαια, μπορείτε να ρυθμίσετε το scanner ανάλογα με το αν είστε αριστερόχειρας (όλε!!!) ή δεξιόχειρας, έτσι ώστε να σκανάρει με την ανάλογη φορά. Φυσικά, το Iris Pen σκανάρει και λογότυπα ή μικρά σχέδια, τα οποία μεταφέρει άμεσα στον υπολογιστή σας. Λόγω του μικρού μεγέθους του, το συγκεκριμένο προϊόν είναι ιδιαίτερα "ευέλικτο". Μπορείτε, για παράδειγμα, να σκανάρετε ακόμα και το barcode που βρίσκεται μέσα σε καπάκι αναψυκτικού. Χαρακτηριστικό είναι πως μπορείτε να χρησιμοποιείτε το Iris Pen είτε με μπαταρίες είτε απλώς να το αφήσετε να τροφοδοτείται από τον υπολογιστή μέσω του USB port. O scanner μπορεί να αναγνωρίσει μόνο συγκεκριμένα γράμματα (26 γλώσσες), αριθμούς και σύμβολα, το οποίο δεν σημαίνει πως δεν μπορείτε να εισάγετε κάποιο σύμβολο που ίσως δεν αναγνωρίζει. Η διαδικασία εισαγωγής κάποιου αγνώστου χαρακτήρα ή συμβόλου είναι πολύ απλή ακολουθώντας τα βήματα του προγράμματος. Το πρόγραμμα περιέχει και το ανάλογο λεξικό που θα διορθώσει τυχόν λάθη. Στη "ράχη" του Iris Pen, στο σημείο δηλαδή όπου βρίσκεται ο δείκτης σας, υπάρχει ένα κουμπί με το οποίο μπορείτε να παραλείψετε κάποιους χαρακτήρες απλώς αφήνοντάς το. Ενα πραγματικά "μαγικό" προϊόν που θα χρησιμεύσει ιδιαίτερα σε όσους χρειάζονται έναν scanner στη δουλειά, στο γραφείο, στο δρόμο και οπουδήποτε αλλού.



Το Iris Pen αντλεί ενέργεια από τον υπολογιστή, χωρίς αυτό να σημαίνει πως δεν μπορεί να κάνει και χωρίς αυτόν. Με δύο ΑΑ μπαταρίες μπορείτε να έχετε έναν scanner στην τσέπη σας, που θα τον χρησιμοποιήσετε ανά πάσα στιγμή, οπουδήποτε σας φανεί απαραίτητος. Οπως προανέφερα, μπορεί να σκανάρει κείμενα ή σχήματα, σε οποιαδήποτε επιφάνεια και αν βρίσκονται (το Iris Pen σκανάρει με μεγάλη ευκολία ακόμα και σε κυρτές επιφάνειες) χωρίς κανένα πρόβλημα. Αρκεί να εξοικειωθείτε με τον τρόπο λειτουργίας του και, βέβαια, να έχετε κάπως σταθερό χέρι. Αν μάθετε να το δουλεύετε σωστά, θα σας βγάλει ασπροπρόσωπους.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Iris Pen
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, 16MB RAM, 40MB free disk, USB port, Windows 95/98/2000/Me
ΔΙΑΘΕΣΗ: BSI A.E., 17ης Νοεμβρίου 130, Χολαργός, τηλ.: 6511826
ΤΙΜΗ: 53.900 δρχ.



Το software του Iris Pen επεξηγεί αναλυτικά τις λειτουργίες και τα χαρακτηριστικά του.

Ο ΚΑΠΕΤΑΝ ΜΠΟΥΡΜΠΟΥΛΗΘΡΑΣ

Εκπαιδευτικό παιχνίδι μαθηματικών της Β' Δημοτικού



Στο site της Siem θα βρείτε πληροφορίες για τον Καπετάν Μπουρμπουλήθρα και άλλα προϊόντα.

Ο Ξεφτέρης, ο γνωστός ήρωας της Siem, βρίσκεται σε νέες περιπέτειες και δίνει στους μικρούς φίλους μας την ευκαιρία ακόμα ενός εκπαιδευτικού ταξιδιού. Αυτή τη φορά ο Ξεφτέρης βρίσκεται παρέα με το φίλο του τον Παλιάτσο, ο οποίος θα δώσει μεγάλη βοήθεια στους μικρούς χρήστες, όταν αυτοί τη χρειαστούν. Κάνοντας κλικ πάνω στον Παλιάτσο, αυτός με έξυπνο τρόπο θα παρουσιάσει κάποια παραδείγματα που θα λύσουν κάθε απορία. Αλλος ένας χαρακτήρας που θα βοηθήσει τα παιδιά να καταλάβουν κάθε δοκιμασία και να περιηγηθούν ομαλά το παιχνίδι, είναι ο Σαλίγκαρος ο οποίος είναι ο αφηγητής της ιστορίας μας. Και βέβαια να μην ξεχάσουμε τον "μεγάλο πρωταγωνιστή". Ο Ξεφτέρης θα βρίσκεται συνεχώς στο "πλάι" των παιδιών και θα τα ενθαρρύνει ή θα τα επαινεί σε κάθε λάθος ή σωστή προσπάθεια αντίστοιχα. Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι που καλύπτει την ύλη των μαθηματικών της Β' τάξης του Δημοτικού με έναν ιδιαίτερα ευχάριστο τρόπο. Τα παιδιά θα μάθουν χωρίς να βαρεθούν, αφού "Ο Καπετάν Μπουρμπουλήθρας" είναι ένα ιδιαίτερα διασκεδαστικό παιχνίδι. Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι μία εύκολη διαδικασία και μάλιστα οι οδηγίες είναι τόσο απλές, έτσι ώστε οι μικροί φίλοι μας να μπορέσουν να κάνουν μόνοι τους την εγκατάσταση και να εξοικειωθούν με τα προγράμματα και τον τρόπο λειτουργίας τους.



Στη διάρκεια της περιπέτειας οι "μικροί εξερευνητές" θα πρέπει να περάσουν κάποιες δοκιμασίες, προκειμένου να μπορέσουν να συνεχίσουν την ιστορία. Κάθε φορά που μπαίνουν σε μία καινούρια σελίδα ξεκινά η αφήγηση του σαλίγκαρου και ο διάλογος του Ξεφτέρη με κάθε ήρωα της ενότητας. Αφού τελειώσει η ιστοριούλα, έρχεται η ώρα για τη δοκιμασία την οποία οι μικροί χρήστες θα πρέπει να περάσουν για να προχωρήσουν την ιστορία. Οπως προαναφέραμε, σε κάθε σημείο που θα χρειαστούν βοήθεια, οι ήρωες είναι έτοιμοι με ένα κλικ να δώσουν τη λύση. Αφού ξεπεραστεί κάθε δοκιμασία, τα παιδιά επιστρέφουν στο παραμύθι του καπετάν Μπουρμπουλήθρα. Υπάρχει, βέβαια, και η επιλογή διακοπής της δοκιμασίας και επιστροφής στις προηγούμενες σελίδες. Για να συνεχίσει η ιστορία είναι απαραίτητη η επιτυχία σε κάθε δοκιμασία. Συνολικά υπάρχουν 13 δοκιμασίες, τις οποίες οι μικροί φίλοι μας θα πρέπει να ξεπεράσουν. Ολες οι δοκιμασίες έχουν σχέση με τα μαθηματικά και διαδραματίζονται στο βυθό και μέσα στο υποβρύχιο του καπετάνιου. Τα παιδιά θα εξασκήσουν τις γνώσεις τους στις τέσσερις πράξεις και στην προπαίδεια. Κάθε δοκιμασία είναι δυσκολότερη από την προηγούμενη, καθώς καλύπτεται διαδοχικά όλη η ύλη των μαθηματικών της Β' τάξης του Δημοτικού. Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί από πολλούς παίκτες και έχει τη δυνατότητα να θυμάται σε ποιο σημείο βρίσκεται καθένας από αυτούς και πόσες δοκιμασίες απομένουν για να τελειώσει το παραμύθι. Απαραίτητη προϋπόθεση, βέβαια, είναι να προστεθεί ο νέος χρήστης με το όνομά του (θα πρέπει να είναι διαφορετικό από τα υπόλοιπα).

Ο Καπετάν Μπουρμπουλήθρας είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι για τα παιδιά που έχουν όρεξη για παιχνίδι και θέλουν να εξασκηθούν στα μαθηματικά. Πραγματικά αξιόλογη προσπάθεια της Siem που δίνει τη δυνατότητα ψυχαγωγίας σε συνδυασμό με τη μάθηση. Ο,τι καλύτερο για παιδιά που βρίσκονται στη μετάβαση από την Α' στη Β' Δημοτικού και για μαθητές που είναι αδύναμοι στα μαθηματικά και θέλουν να εκμεταλλευτούν το καλοκαίρι προκειμένου να καλύψουν τις αδυναμίες τους.

Αναμφιβόλως τα μαθηματικά είναι ένα από τα πιο βαρετά μαθήματα. Ο Ξεφτέρης και η παρέα του, όμως, καταφέρνουν να τα κάνουν ιδιαίτερα διασκεδαστικά και να τα "σερβίρουν" με τέτοιον τρόπο στα παιδιά ώστε, αν δεν τα αγαπήσουν, τουλάχιστον θα τα συμπαθήσουν αρκετά. Καλή διασκέδαση στους μικρούς μας φίλους με αυτό το παιχνίδι που θα τους ανοίξει την όρεξη για μάθηση.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Siem
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής Pentium, 16MB RAM, CD-ROM 4x, κάρτα γραφικών VGA (256 χρώματα) και κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster
ΔΙΑΘΕΣΗ: Siem, Μάρκου Μουσούρου 25, 116 36 Μετς, Αθήνα, τηλ.: 9249668
ΤΙΜΗ: 14.000 δρχ.

ePEN

Το pen ήρθε, το mouse φεύγει

Το ePen αποτελείται από μία ταμπλέτα μεγέθους A5, μία ασύρματη γραφίδα (στυλό) και ένα επίσης ασύρματο mouse, χωρίς μπίλια. Η ταμπλέτα αντιπροσωπεύει την οθόνη του υπολογιστή σας και το στυλό παίρνει τη θέση του ποντικιού. Δεν θα αναφερθούμε καθόλου στο mouse που περιέχεται στο πακέτο, αφού οι λειτουργίες του είναι οι γνωστές παλιές, καλές λειτουργίες των "πρωτόγονων" ποντικιών. Τι παραπάνω μας προσφέρει το ePen από οποιοδήποτε mouse; Καταρχήν, μοναδική αίσθηση και ακρίβεια. Εχοντας μεγαλώσει κρατώντας ένα στυλό ή μολύβι στα χέρια μας, μη μου πείτε πως είναι δυνατόν να είστε περισσότερο εξοικειωμένοι με το "νεοφερμένο" στη ζωή μας ποντίκι. Το ePen, λοιπόν, εκτός από το ότι είναι περισσότερο εύχρηστο, μας δίνει άλλη μία δυνατότητα, αυτή της γραφής όχι με τους στάνταρ χαρακτήρες του πληκτρολογίου αλλά με τα δικά μας χαρακτηριστικά γραμματάκια. Οσοι έχετε δει τα "Ηλεκτρικά Ονειρα", την ταινία-σταθμό για τους απανταχού κομπιουτεράδες του πλανήτη, είμαι σίγουρος πως θα ζηλέψατε το στυλό που είχε ο πρωταγωνιστής και σχεδίαζε πάνω στην οθόνη του υπολογιστή. Λοιπόν, τα πράγματα τώρα είναι ακόμα πιο εύκολα, καθώς δεν χρειάζεται να "κρεμόσαστε" από το screen όπως έκανε αυτός (έχει ο καιρός γυρίσματα). Το στυλό έχει ένα διπλό κουμπί το οποίο λειτουργεί όπως και αυτά του mouse, όταν το χρησιμοποιούμε στη θέση του τελευταίου. Ξεβιδώνοντας το στυλό, στη θέση που τα "αρχαία" χρόνια υπήρχε το μελάνι, τώρα θα βρούμε θέση για μία AAA μπαταρία η οποία θα δίνει ενέργεια στο ePen. Το software που συνοδεύει το προϊόν είναι απλό στην εγκατάσταση και περιέχει πολλές χρήσιμες λειτουργίες, όπως αναγνώριση γραφής και υπογραφών, καλλιτεχνικό σχέδιο, επικοινωνία με το Internet, αρχειοθέτηση και επεξεργασία εγγράφων. Το ePen μπορεί να γίνει ένα πολύ χρήσιμο



εργαλείο για επεξεργασία φωτογραφιών, σχέδιο, εισαγωγή υπογραφών (επιτέλους) και χειρόγραφων κειμένων. Τώρα θα μου πείτε γιατί να γράψουμε ένα χειρόγραφο στον υπολογιστή και να μην το κάνουμε με την παλιά καλή μέθοδο; Η απάντηση είναι ότι ο υπολογιστής σάς δίνει το περιθώριο να επεξεργαστείτε με οποιονδήποτε τρόπο το χειρόγραφο, κάτι που δεν γίνεται με το χαρτί και το στυλό. Θα χρειαστείτε, βέβαια, χρόνο μέχρι να εξοικειωθείτε με το ePen. Το σημαντικότερο "κόλλημα" της αρχής είναι να μάθετε την ταμπλέτα και πώς αυτή αντιπροσωπεύει την οθόνη του υπολογιστή. Στις πρώτες προσπάθειες γραφής θα γυρίσετε στα παιδικά χρόνια σας και θα νιώσετε όπως όταν πιάνατε για πρώτη φορά μολύβι στα χέρια σας και προσπαθούσατε να γράψετε τις πρώτες λεξούλες. (Να, Λόλα, να ένα τόπι, πιάσε το τόπι, Λόλα). Δεν θα σας πάρει όμως πάνω από κάποιες ώρες εργασίας η πλήρης εξοικείωση με το ePen. Το συμπέρασμα είναι πως πρόκειται για ένα εργαλείο-παιχνίδι που θα είναι χρήσιμο τόσο σε επαγγελματίες όσο και σε ερασιτέχνες κομπιουτεράδες, οι οποίοι θέλουν να προσθέσουν λίγη high technology στο σύστημά τους και περισσότερη ευκολία στη χρήση του.

Το μοναδικό ίσως μειονέκτημα του συγκεκριμένου προϊόντος είναι πως το pen πάει "πακέτο" με την ταμπλέτα. Τι σημαίνει αυτό; Δεν μπορείτε να ακουμπήσετε το στυλό σε οποιαδήποτε άλλη επιφάνεια εκτός από την ταμπλέτα, γεγονός που το "δεσμεύει" και το περιορίζει σε έναν συγκεκριμένο χώρο. Αν κουραστείτε, για παράδειγμα, και θέλετε να αλλάξετε λίγο τον τρόπο δουλειάς σας, ακουμπώντας το χέρι με το οποίο δουλεύετε το pen αλλού, θα πρέπει να μετακινήσετε και την ταμπλέτα η οποία έχει ένα όχι και τόσο μεγάλο καλώδιο, που σημαίνει πως μάλλον είναι αδύνατον κάτι τέτοιο. Αυτό, βέβαια, δεν μειώνει ιδιαίτερα την καλή εντύπωση που άφησε το ePen ως ένα αξιόπιστο εργαλείο. Προτού το αγοράσετε, βέβαια, θα πρέπει να αναρωτηθείτε αν είστε έτοιμοι να αφήσετε το mouse και να μπείτε σε μία διαδικασία προσαρμογής με το νέο εργαλείο σας. Η αλλαγή, βλέπετε, όσον αφορά στον τρόπο εργασίας ανάμεσα στο mouse και το pen είναι μεγάλη.



Η εγκατάσταση του software είναι θέμα λίγων λεπτών.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: BSI
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 100MHz, USB Port, Windows 98, CD-ROM drive, 16MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: BSI A.E., 17ης Νοεμβρίου 130, Χολαργός, τηλ.: 6511826
ΤΙΜΗ: 19.900 δρχ.

...ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ

Η αποθήκη του υπολογιστή

Με το κόστος ανά MB να κυμαίνεται σε εξαιρετικά χαμηλά επίπεδα, η αγορά ενός σκληρού δίσκου μοιάζει πιο δελεαστική από ποτέ. Ωστόσο, η αγορά κατακλύζεται από προϊόντα που διαθέτουν - θεωρητικά, τουλάχιστον - παρόμοια χαρακτηριστικά, προκαλώντας σύγχυση στον υποψήφιο αγοραστή.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Ο σκληρός δίσκος αποτελεί το σημαντικότερο, ίσως, υποσύστημα ενός σύγχρονου υπολογιστή, μια και αναλαμβάνει τη διαφύλαξη των προσωπικών δεδομένων του χρήστη, ενώ παράλληλα χρησιμοποιείται και ως "εικονική μνήμη" από τα μοντέρνα λειτουργικά συστήματα. Θα λέγαμε πως είναι η πολύτιμη αποθήκη μας. Φανταστείτε μία ζωή χωρίς σκληρούς δίσκους. Αμέτρητα CD-ROM's και δισκέτες που θα έκαναν τη ζωή μας πραγματικά δύσκολη. Βέβαια με την ταχύτητα που εξελίσσεται η τεχνολογία, ίσως σε κάποια χρόνια τα PCs να κυκλοφορούν με κάποιο άλλο εξάρτημα στη θέση του μέχρι τώρα απαραίτητου δίσκου (ήδη μία ισραηλινή εταιρεία κυκλοφορεί στην αγορά ένα chip, ιδιαίτερα μικρού μεγέθους που λειτουργεί ως backup σκληρών δίσκων και έχει χωρητικότητα 1GB, λίγο μεγάλος για backup έτσι;) Υπό αυτές τις συνθήκες, λοιπόν, η επιλογή του πρέπει να γίνεται με ιδιαίτερη προσοχή, με τον παράγοντα "κόστος" να έρχεται τελευταίος, δίνοντας την προτεραιότητα σε σπουδαιότερες παραμέτρους, όπως είναι η χωρητικότητα, η ταχύτητα και η αξιοπιστία.

EIDE Ή SCSI;

Το πάγιο ερώτημα που διατυπώνεται σε κάθε άρθρο με θέμα την αγορά σκληρού δίσκου έχει αμιγώς εγκυκλοπαιδικό χαρακτήρα. Η τεχνική υπεροπλία των SCSI δίσκων, η οποία είναι εμφανής τόσο σε θέματα ταχύτητας (7.200 στροφές ανά λεπτό είναι η μέγιστη για τους EIDE, όταν οι SCSI έχουν φτάσει αισίως τις 15.000) όσο και σταθερότητας, δεν φαίνεται να δελεάζει το χρήστη, δεδομένου του πολύ υψηλού κόστους των εν λόγω συσκευών. Για παράδειγμα, το μοντέλο ST318405LW της Seagate, που ακολουθεί το πρότυπο SCSI, έχει ταχύτητα περιστροφής 10.000 στροφές ανά λεπτό, διαθέτει χωρητικότητα 17GB και κοστίζει 165.000 δρχ., τη στιγμή που το "αντίστοιχο" (η λέξη χρησιμοποιείται καταχρηστικά, για τις ανάγκες της σύγκρισης) EIDE μοντέλο της ίδιας εταιρείας στις 7.200 στροφές κοστίζει περίπου 100.000 φθηνότερα. Δεν θα πρέπει να παραβλέπουμε, άλλωστε, ότι η αγορά οποιασδήποτε SCSI συσκευής προϋποθέτει την ύπαρξη του αντίστοιχου controller, η τιμή του οποίου είναι υπολογίσιμη.

Από την άλλη πλευρά, οι δίσκοι EIDE προσφέρουν άφθονα GB σε προσιτές τιμές, ενώ οι επιδόσεις τους είναι, πλέον, παραπάνω από ικανοποιητικές. Η κυριότερη αδυναμία τους είναι η αναξιόπιστη διαχείριση ταυτόχρονων διαμεταγωγών δεδομένων (στην περίπτωση που θέλουμε να μεταφέρουμε δεδομένα από και προς το δίσκο, από πολλές πηγές την ίδια στιγμή), όπου η συμπεριφορά τους κρίνεται μάλλον νωχελική. Μπορούμε να παρομοιάσουμε τους EIDE controllers με στενούς συνοικιακούς δρόμους, στους οποίους η ταυτόχρονη διέλευση πολλών οχημάτων προκαλεί κυκλοφοριακή συμφόρηση, σε αντίθεση με τους SCSI που θυμίζουν την εθνική οδό, η οποία, χάρη στις πολλές λωρίδες που διαθέτει, προσφέρει άνεση και ασφάλεια. Ωστόσο, ο κάτοχος δίσκου EIDE δεν αναμένεται να συναντήσει προβλήματα, με την προϋπόθεση ότι χρησιμοποιεί το σύστημά του με σχετική σύνεση. Ετσι, στο παρόν άρθρο θα εστιά-



σουμε την προσοχή μας σε σκληρούς δίσκους που ανήκουν στην οικογένεια των EIDE.

ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Το σύνολο των EIDE σκληρών δίσκων που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά ακολουθούν το πρότυπο Ultra ATA 100. Ωστόσο, ο χρήστης που διαθέτει παλαιότερο mainboard, το οποίο ενσωματώνει ελεγκτή που λειτουργεί κατά τα παλαιότερα Ultra ATA 33 και Ultra ATA 66, δεν θα πρέπει να ανησυχεί, καθώς το νέο πρότυπο είναι πλήρως συμβατό με τα παλαιότερα. Φυσικά, οι επιδόσεις θα είναι χαμηλότερες, αλλά οι διαφορές δεν θα είναι τόσο σημαντικές, ώστε να δικαιολογούν την αλλαγή της μητρικής πλακέτας. Σε κάθε περίπτωση, ο χρήστης θα πρέπει να γνωρίζει πως κυκλοφορούν στην αγορά επιπρόσθετοι controllers, οι οποίοι παρέχουν πλήρη υποστήριξη για το Ultra ATA 100. Δεν προτείνουμε, όμως, την απόκτηση ενός τέτοιου εξαρτήματος, γιατί η αύξηση της ταχύτητας μεταφοράς των δεδομένων θα είναι από ανεπαίσθητη έως αρκετά μικρή. Για να καταλάβουμε γιατί συμβαίνει αυτό, είναι απαραίτητο να γνωρίζουμε τι είναι ο αριθμός 100, που έπεται του ATA. Πρόκειται για μια ταχύτητα, η οποία μετράται σε MB/sec και υποδηλώνει το ρυθμό μεταφοράς δεδομένων από το buffer του σκληρού δίσκου (βλ. σχετικό box) στη μνήμη του υπολογιστή. Ωστόσο, η μεταφορά δεδομένων από τον σκληρό δίσκο στο buffer σπάνια υπερβαίνει τα 50MB/sec, γεγονός που σημαίνει ότι μια συνεχής ροή 100MB/sec στις περισσότερες περιπτώσεις δεν είναι εφικτή.



Quantum AS 20,5GB

ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ ΜΕΤΡΑΕΙ!

Size does matter, όπως λέει και η ταινία του χαριτωμένου Godzila. Ποιος δεν θα ήθελε να έχει έναν σκληρό δίσκο που θα χώραγε αρχεία, παιχνίδια, MP3, προγράμματα και άλλα αρχεία μιας ζωής; Ολοι θα θέλαμε το hard disk με την άπειρη χωρητικότητα. Βέβαια κάτι τέτοιο δεν γίνεται οπότε θα πρέπει να συμβιβαστούμε με τα παρακάτω. Η επιλογή της χωρητικότητας, που θα καλύψει τις αποθηκευτικές ανάγκες του χρήστη, αποτελεί ένα σύνθετο πρόβλημα, στο οποίο τις περισσότερες φορές δεν είναι δυνατόν να δοθεί μοναδική (απόλυτη) λύση. Το σίγουρο είναι ότι με την πάροδο του χρόνου τα προγράμματα που εγκαθίστανται στο σύστημά μας απαιτούν ολοένα και περισσότερα Megabytes. Ενας χρήσιμος κανόνας, που βρίσκει εφαρμογή στις περισσότερες περιπτώσεις, αναφέρει ότι το κατάλληλο μέγεθος του σκληρού δίσκου προκύπτει αν προσθέσουμε 10GB στη χωρητικότητα που εκτιμούμε ότι πληροί τις ανάγκες μας. Αξίζει να σημειωθεί σε αυτό το σημείο ότι, με τα σημερινά δεδομένα, δεν έχει νόημα η αγορά μοντέλου που προσφέρει αποθηκευτικό χώρο μικρότερο των 20GB, εκτός κι αν η ενασχόλησή σας με τον υπολογιστή περιορίζεται στη συγγραφή κειμένων ή στη διαχείριση λογιστικών φύλλων.



IBM Deskstar DTLA-307060

Μια συνηθισμένη απορία του καταναλωτή, που εκδηλώνεται έπειτα από την αγορά σκληρού δίσκου, αφορά στη διαφορά που εντοπίζεται μεταξύ του "ονομαστικού" αριθμού των GB (δίδεται από τον κατασκευαστή) και του "πραγματικού" (εμφανίζεται από την επιλογή "Properties" του λειτουργικού συστήματος). Για παράδειγμα, ένας σκληρός δίσκος με ονομαστική χωρητικότητα 20GB φέρεται να διαθέτει μόλις 18,6GB! Το γεγονός αυτό οφείλεται στην "επιτηδευμένα" λανθασμένη αντιστοιχία μεταξύ Megabytes και Bytes που χρησιμοποιούν οι κατασκευαστές: Θεωρούν ότι το 1MB αντιστοιχεί σε 1.000.000 bytes, ενώ, σύμφωνα με το δυαδικό σύστημα, η σωστή αναλογία θέλει το 1MB ισοδύναμο με 1.048.576 bytes.

ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Αλλο ένα βασικότατο στοιχείο επιλογής σκληρού δίσκου είναι η ταχύτητά του.

Θα λέγαμε πως ένα hard disk χωρίς ταχύτητα είναι σχεδόν άχρηστο καθώς ναι μεν χρειάζεται ο χώρος, αλλά χρειάζεται και η ικανότητα γρήγορης επεξεργασίας των στοιχείων που έχει αποθηκευμένα. Ενας σκληρός δίσκος διαθέτει ενσωματωμένο έναν αριθμό εσωτερικών δίσκων (platters). Ετσι, η τελική χωρητικότητα προκύπτει ως άθροισμα των GB των επιμέρους δίσκων. Κατά κανόνα, μεταξύ δύο σκληρών δίσκων ίδιας χωρητικότητας, γρηγορότερος είναι εκείνος με τον μικρότερο αριθμό platters. Το συμπέρασμα αυτό οδηγεί τις κατασκευάστριες εταιρείες στην παραγωγή δίσκων όσο το δυνατόν υψηλότερης πυκνότητας.

Η ταχύτητα που εμφανίζεται στα τεχνικά χαρακτηριστικά κάθε μοντέλου είναι ο ρυθμός περιστροφής των platters και μετριέται σε στροφές ανά λεπτό (σ.α.λ. ή rpm). Στην αγορά των EIDE δίσκων κυκλοφορούν μοντέλα των 5.400 και 7.200 σ.α.λ., με τα πρώτα να οδηγούνται αργά αλλά σταθερά στην απόσυρση. Οπως είναι αυτονόητο, όσο μεγαλύτερη είναι η ταχύτητα περιστροφής τόσο μειώνεται ο χρόνος αναζήτησης των δεδομένων, άρα οι επιδό-

ΒΑΣΙΚΟΙ ΟΡΟΙ

Buffer: Κάθε σκληρός δίσκος φέρει ενσωματωμένη μια μικρή ποσότητα λανθάνουσας μνήμης, η οποία παίζει το ρόλο του διαμεσολαβητή μεταξύ σκληρού δίσκου και μνήμης συστήματος, ώστε να εξασφαλίζεται η συνεχής και απρόσκοπτη ροή των δεδομένων. Αυτή η μνήμη αναφέρεται στις τεχνικές προδιαγραφές του μοντέλου ως "buffer" και, βέβαια, μεγαλύτερο buffer συνεπάγεται αύξηση της ταχύτητας μεταφοράς δεδομένων.

DMA (Direct Memory Access): Πρόκειται για τεχνική σύμφωνα με την οποία τα δεδομένα μεταφέρονται από τον σκληρό δίσκο κατευθείαν στη μνήμη του συστήματος, χωρίς την οποιαδήποτε ανάμειξη του επεξεργαστή. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται αύξηση των επιδόσεων λόγω αφ' ενός του αμεσότερου τρόπου μεταφοράς των δεδομένων και αφ' ετέρου της μικρότερης επιβάρυνσης του επεξεργαστή.

Πριν αγοράσετε

σεις του σκληρού δίσκου αυξάνουν. Βέβαια, η ταχύτητα περιστροφής δεν είναι ο μοναδικός παράγοντας που επηρεάζει την απόδοση της συσκευής. Ιδιαίτερα σημαντικό είναι το μέγεθος του ενσωματωμένου buffer, ενώ μεγαλύτερη ταχύτητα είναι δυνατόν να επιτευχθεί με τη βελτίωση των ηλεκτρονικών κυκλωμάτων του σκληρού δίσκου.

Οσον αφορά, τώρα, στην επιλογή μεταξύ των δύο ταχυτήτων, η τελική απόφαση είναι - όπως πάντα - συνάρτηση των αναγκών του χρήστη. Αν το ζητούμενο είναι ο αποθηκευτικός χώρος, στην κατηγορία των 5.400 σ.α.λ. ο υποψήφιος αγοραστής είναι δυνατόν να βρει έναν χορταστικό αριθμό GB σε ιδιαίτερα προσιτή τιμή. Από την άλλη πλευρά, για το θιασώτη των υψηλών επιδόσεων η αγορά ενός μοντέλου με ταχύτητα περιστροφής 7.200 σ.α.λ. είναι μονόδρομος.



WD Caviar WD400BB

ΑΝΤΙΚΡΑΔΑΣΜΙΚΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

Ο σκληρός δίσκος είναι μία συσκευή ιδιαίτερα ευαίσθητη στους κραδασμούς. Ωστόσο, σε πολλές περιπτώσεις ο υπολογιστής δεν είναι τοποθετημένος στην πλέον ασφαλή θέση, με συνέπεια να βρίσκεται εκτεθειμένος στα ακούσια (ή μη) "χάδια" του χρήστη. Επιπλέον, οι απότομες κινήσεις κατά τη μεταφορά του συστήματος αποτελούν ακόμα έναν κίνδυνο για την ασφάλεια των δεδομένων. Ετσι, οι σύγχρονοι σκληροί δίσκοι ενσωματώνουν τεχνολογίες προστασίας, όπως η Adaptive ATA Control της Maxtor, η Data Lifeguard της Western Digital και η Shock Protection System της Quantum. Πρέπει να τονιστεί, πάντως, ότι οι προαναφερόμενες τεχνολογίες περιορίζουν αλλά δεν εξαλείφουν τον κίνδυνο απώλειας δεδομένων, άρα ο χρήστης πρέπει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός, ιδιαίτερα όταν το σύστημά του βρίσκεται σε λειτουργία.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΜΟΝΤΕΛΑ

IBM

Η άλλοτε κραταιά εταιρεία του χώρου των προσωπικών υπολογιστών δείχνει να έχει εδραιωθεί στην κορυφή των κατασκευαστών σκληρών δίσκων EIDE. Τα μοντέλα της επιτυγχάνουν κορυφαίες επιδόσεις, ενώ οι δείκτες ποιότητας κατασκευής και αξιοπιστίας βρίσκονται σε ιδιαίτερα υψηλά επίπεδα. Κοστίζουν, βέβαια, "κάτι παραπάνω", όμως είναι σίγουρο ότι τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά θα αποζημιώσουν το χρήστη. Αν, λοιπόν, αναζητάτε τον πληρέστερο EIDE σκληρό δίσκο, δίνοντας βάση στις επιδόσεις και όχι στο κόστος, θα πρέπει να στραφείτε προς την κατεύθυνση της σειράς **DESKSTAR**, και συγκεκριμένα του μοντέλου **DTLA-307060**. Προσφέρει αποθηκευτικό χώρο 60GB, ενώ διαθέτει buffer 2048Kb. Φυσικά, η ταχύτητα περιστροφής του εντοπίζεται στις 7.200 σ.α.λ., ενώ το υποστηριζόμενο πρωτόκολλο επικοινωνίας είναι το Ultra ATA 100. Κοστίζει 125.000 δρχ. και αποτελεί μια σίγουρη επένδυση. Επίσης, αξιοπρόσεκτη αγορά θεωρείται το μοντέλο **307045**, το οποίο ενσωματώνει τα ίδια χαρακτηριστικά με το 307060, αλλά έχει χωρητικότητα 45GB, γεγονός που ρίχνει το κόστος απόκτησής του στις 92.000 δρχ.

QUANTUM

Ο κατασκευαστής που έγραψε ιστορία με την κυκλοφορία των περίφημων Fireballs εξακολουθεί να βρίσκεται κοντά στην κορυφή των σκληρών δίσκων EIDE (και να κρατά ακόμα τα σκήπτρα στους SCSI), διαθέτοντας στην αγορά εξαιρετικά προϊόντα, ειδικά στις κατηγορίες των μεσαίων χωρητικοτήτων. Το μοντέλο που ξεχωρίζει, πέρα από κάθε αμφισβήτηση, είναι ο **FIREBALL PLUS AS 30.0AT**, ο οποίος συνδυάζει κορυφαίες επιδόσεις με ικανοποιητική τιμή. Με χωρητικότητα 30GB, ταχύτητα περιστροφής 7.200 σ.α.λ. και buffer 2.048Kb, οι 57.000 δρχ. που πρέπει να δώσετε για να τον αποκτήσετε αποτελούν μάλλον αμελητέο ποσό. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στο δίσκο 40.0AT της ίδιας σειράς, ο οποίος "κοντράρεται" με το μοντέλο 307045 της IBM. Αν και το προϊόν της Quantum διαθέτει ελαφρώς μικρότερο αποθηκευτικό χώρο από τον ανταγωνιστή του, προσφέρει ανώτερες επιδόσεις, ενώ η τιμή του είναι αρκετά προσιτή (67.000 δρχ.). Τέλος, πολύ καλή επιλογή στην κατηγορία των 20GB είναι ο δίσκος **20.5AT**, αν και μάλλον συμφέρει περισσότερο να δώσετε 10.000 δρχ. επιπλέον, ώστε να αγοράσετε τον 30.0AT.

WESTERN DIGITAL

Η Western Digital είναι μία εταιρεία με παράδοση στο χώρο των σκληρών δίσκων και φημίζεται κυρίως για την άριστη σχέση απόδοσης/τιμής που δίδουν τα προϊόντα της. Ωστόσο, τον τελευταίο χρόνο, η δυναμική επανεμφάνιση της Quantum στο προσκήνιο έχει στερήσει από τη μεγάλη κατασκευάστρια ένα μεγάλο μέρος της αγοραστικής "πίτας". Παρ' όλα αυτά, αρκετά είναι τα μοντέλα της WD που παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον. Εξαιρετικά αξιόπιστος είναι ο σκληρός δίσκος **400BB**, από τη σειρά **CAVIAR**. Διαθέτει, όπως άλλωστε φανερώνει το όνομά του, ονομαστική χωρητικότητα 40GB, ενώ η ταχύτητα περιστροφής των platters εντοπίζεται στις 7.200 σ.α.λ. Επιπλέον, κάνει χρήση του πρωτοκόλλου Ultra ATA 100 και ενσωματώνει buffer μεγέθους 2.048Kb. Εντούτοις, η τιμή του, που φθάνει τις 70.000 δρχ., αποτελεί το κυριότερο εμπόδιο στο δρόμο για τη διάκριση, μια και το αντίστοιχο μοντέλο της Quantum είναι φθηνότερο και μάλλον καλύτερο. Από την άλλη πλευρά, σαφώς καλύτερη τύχη έχει ο δίσκος **600AB**, ο οποίος αποτελεί μακράν τη σωστότερη επιλογή για το χρήστη που δέχεται να θυσιάσει τις κορυφαίες επιδόσεις για χάρη του μεγάλου αποθηκευτικού χώρου. Με 85.000 δρχ., λοιπόν, μπορείτε να προμηθευτείτε έναν σκληρό δίσκο 60GB, ο οποίος προσφέρει αξιοπρεπείς επιδόσεις. Βέβαια, η ταχύτητα περιστροφής περιορίζεται στις 5.400 σ.α.λ., όμως το κόστος ανά MB είναι ιδιαίτερα χαμηλό. Εξίσου συμφέρουσα - για τους ίδιους λόγους - είναι η αγορά του 400AB, που παρέχει 40GB στην τιμή των 58.000 δρχ.



Seagate ST340823A

SEAGATE

Αν και για μεγάλο χρονικό διάστημα η αξιοπιστία των μοντέλων της εν λόγω εταιρείας τέθηκε υπό αμφισβήτηση, η ενσωμάτωση τεχνολογιών προστασίας δεδομένων από κραδα-

σμούς και μείωσης του παραγόμενου θορύβου στάθηκε ικανή να σηματοδοτήσει την επάνοδό της στο κέντρο της επικαιρότητας. Από τη σειρά **U Series 5** ξεχωρίζει το μοντέλο **ST34023A**, κυρίως για το χαμηλό κόστος ανά MB και σίγουρα όχι για τις επιδόσεις του, οι οποίες κρίνονται μετριότατες. O σκληρός δίσκος παρέχει χωρητικότητα 40GB και χρησιμοποιεί το Ultra ATA 100. Ωστόσο, η ταχύτητα των 5.400 σ.α.λ., με τις οποίες περιστρέφονται τα platters του, σε συνδυασμό με το μικρό μέγεθος του buffer (1.024Kb), δεν του αφήνουν πολλά περιθώρια για διάκριση. Κοστίζει 57.000 δρχ., αλλά στην ίδια περίπου τιμή ο χρήστης μπορεί να αγοράσει το αντίστοιχο μοντέλο της Western Digital, που αποδίδει καλύτερα. O σκληρός δίσκος **BARRACUDA ATA III ST330620A**, από την άλλη πλευρά, ακολουθεί διαφορετική φιλοσοφία. Με ταχύτητα περιστροφής που ανέρχεται στις 7.200 σ.α.λ. και μέγεθος buffer 2.048Kb, προσφέρει εξαιρετικές επιδόσεις, ενώ ο αποθηκευτικός χώρος των 30GB που παρέχει κρίνεται ικανοποιητικός για κάθε χρήστη. Κοστίζει 68.000 δρχ. και θέτει σοβαρή υποψηφιότητα για την κορυφή της κατηγορίας των 30GB.

MAXTOR

Η άλλοτε κραταιά εταιρεία στο χώρο των αποθηκευτικών μέσων δείχνει να περνά περίοδο βαθιάς κρίσης. Τα μοντέλα της υπολείπονται του ανταγωνισμού στον τομέα των επιδόσεων, ενώ, παράλληλα, οι τιμές στις οποίες διατίθενται δεν αποτελούν δέλεαρ για τον υποψήφιο αγοραστή. Στο παρόν άρθρο θα εξετάσουμε το μοντέλο **DIAMONDMAX 80 98196H8**, το οποίο προσφέρει την άνεση των 80GB, που είναι η ονομαστική χωρητικότητά του. Κάνει χρήση του πρωτοκόλλου Ultra ATA 100 και διαθέτει buffer 2.048Kb, αλλά η ταχύτητα περιστροφής του περιορίζεται στις 5.400 σ.α.λ. Τιμάται στις 137.000 δρχ., προσφέροντας αρκετά χαμηλό κόστος ανά MB, όμως είναι σίγουρο ότι οι χρήστες που θα επενδύσουν σε μια τόσο μεγάλη χωρητικότητα δεν θα είναι πολλοί. Οι μέτριες επιδόσεις, που οφείλονται κατά κύριο λόγο στη χρήση παλαιότερης τεχνολογίας, θα περιορίσουν ακόμα περισσότερο τον αριθμό των τολμηρών.



Maxtor 98196H8

BACKUP OFTEN!

Η κλασική συμβουλή της Autodesk, της μεγάλης εταιρείας λογισμικού που έγινε παγκοσμίως γνωστή από το σχεδιαστικό πρόγραμμα AutoCAD, παραμένει επίκαιρη, παρ' όλο που έχουν περάσει πάνω από δέκα χρόνια από την αρχική διατύπωσή της. Πράγματι, αν και οι τεχνολογίες που ενσωματώνουν οι σύγχρονοι σκληροί δίσκοι βελτιώνουν κατά πολύ την αξιοπιστία τους ως αποθηκευτικά μέσα, σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να εγγυηθούν την απόλυτη ασφάλεια των πολύτιμων προσωπικών ή επαγγελματικών δεδομένων. Ιδιαίτερα κατά τους καλοκαιρινούς μήνες, που οι αναπτυσσόμενες θερμοκρασίες οδηγούν τους υπολογιστές με ανεπαρκή συστήματα ψύξης και σε αστάθεια, η ανάγκη για αξιόπιστο backup γίνεται όλο και πιο επιτακτική. Καθώς τα 1,44MB των συμβατικών δισκετών μοιάζουν απελπιστικά λίγα, η αγορά ενός CD-R/RW αποτελεί μια αξιοπρόσεκτη επένδυση, τη στιγμή που το κόστος των εν λόγω συσκευών κινείται σε ιδιαίτερα χαμηλά επίπεδα. Οταν στην αγορά κυκλοφορεί Recorder με τη δυνατότητα εγγραφής και επανεγγραφής σε ταχύτητα 8x, που κοστίζει μόλις 48.000 δρχ. (το μοντέλο CD-W58E της Teac), οι όποιες δικαιολογίες που αποτρέπουν την αγορά μιας τέτοιας συσκευής μάλλον στερούνται σοβαρότητας.

Υπενθυμίζουμε, ακόμα, ότι για την εύρυθμη λειτουργία του σκληρού δίσκου ο χρήστης θα πρέπει να καταφεύγει συχνά σε δύο πολύ γνωστές μεν, παραγνωρισμένες δε διεργασίες: Πρόκειται για τις λειτουργίες Scandisk και Defragmentation. Η πρώτη από αυτές αναλαμβάνει τη σάρωση του σκληρού δίσκου, ώστε να εντοπιστούν τυχόν σφάλματα, ενώ η δεύτερη επιχειρεί να "τακτοποιήσει" τα δεδομένα κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να ελαχιστοποιείται ο χρόνος εύρεσής τους. Αντίθετα, αμφίβολης αποτελεσματικότητας είναι η κατάτμηση του δίσκου (δημιουργία Partitions) γιατί, ενώ επιτυγχάνει την καλύτερη διαχείριση του αποθηκευτικού χώρου, οδηγεί σε μείωση της ταχύτητας προσπέλασης του σκληρού δίσκου.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

PC

ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Μοντέλο	Χωρητικότητα (GB)	Ταχύτητα (rpm)	Buffer (KB)	Διάθεση	Τιμή (δρχ. με ΦΠΑ)
IBM Deskstar DTLA-307045	45	7.200	2.048	AMY A.E.	92.000
IBM Deskstar DTLA-307060	60	7.200	2.048	AMY A.E.	125.000
QUANTUM FIREBALL PLUS AS 20.0AT	20	7.200	2.048	Karma Octabit A.E.	47.000
QUANTUM FIREBALL PLUS AS 30.0AT	30	7.200	2.048	Karma Octabit A.E.	57.000
QUANTUM FIREBALL PLUS AS 40.0AT	40	7.200	2.048	Karma Octabit A.E.	67.000
WESTERN DIGITAL CAVIAR 400BB	40	7.200	2.048	Μακεδονικά Περιφερειακά A.E.	70.000
WESTERN DIGITAL CAVIAR 400AB	40	5.400	2.048	Μακεδονικά Περιφερειακά A.E.	58.000
WESTERN DIGITAL CAVIAR 600AB	60	5.400	2.048	Μακεδονικά Περιφερειακά A.E.	85.000
SEAGATE U Series 5 ST34023	40	5.400	1.024	Πουλιάδης & Συνεργάτες AEBE	57.000
SEAGATE BARRACUDA ATA III ST330620A	30	7.200	2.048	Πουλιάδης & Συνεργάτες AEBE	68.000
MAXTOR DIAMONDMAX 80 98196H8	80	5.400	2.048	Informatics AEBE	137.000

Οι τιμές που αναφέρονται αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων.

Κώδικες αυτοκαταστροφής, φουσκωμένοι λογαριασμοί και... πρόβατα με modems. Απ' όλα τα καλά έχει το "User Power" αυτόν το μήνα για να σας κρατήσει ευχάριστη συντροφιά και να καταδεχτείτε να του ρίξετε μια ματιά προτού πάτε να ρίξετε τις βουτιές σας!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΚΩΔΙΚΕΣ, ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΙ ΚΑΙ... ΠΡΟΒΑΤΑ!

Ξεκινάμε με μία επιστολή σχετικά με τον περίφημο "αυτοκαταστρεφόμενο κώδικα" της Codemasters, στον οποίο αναφερθήκαμε σε προηγούμενο τεύχος στη στήλη μας.

"Αγαπητό επιτελείο του 'PC Master',

Για ακόμη μία φορά, (πάλι;!!) λαμβάνετε επιστολή μου - ή μάλλον e-mail. Αυτή τη φορά θα είμαι σύντομος! Διαβάζοντας τη στήλη 'User Power' στάθηκα στο άρθρο για τον αυτοκαταστρεφόμενο κώδικα της Codemasters και ομολογώ ότι χάρηκα που, επιτέλους, κάποιος χρησιμοποίησε αυτό το κολπάκι. Το είχα στο μυαλό μου για χρόνια και θα το έκανα και εγώ ανεπιφύλακτα, αν κάποια στιγμή ασχολιόμουν με την υπόθεση δημιουργίας λογισμικού. Τώρα δεν ξέρω αν ο κώδικας της Codemasters είχε και άλλες επιπτώσεις στο σύστημα (επιβράδυνση, καταστροφή απαραίτητων ή μη αρχείων κ.λπ.), γεγονός που, αν συμβαίνει, είναι όχι μόνο αθέμιτο και απόλυτα παράνομο αλλά και ανήθικο. Αλήθεια, ποιος χρήστης θα κατηγορήσει την εταιρεία για παράνομη καταστροφή προσωπικών δεδομένων τη στιγμή που και ο ίδιος την έκλεψε; Πάντως, αν η μόνη συνέπεια είναι η αυτοκαταστροφή του παιχνιδιού -που ούτως ή άλλως είναι ιδιοκτησία της εταιρείας και επιβάλλεται να πληρώσεις το αντίτιμο που έχει καθορίσει- το θεωρώ θεμιτό και έξυπνο. Μειώνει δραστικά την πειρατεία -τουλάχιστον για όσους δεν ξέρουν πώς να παρακάμψουν τον κώδικα- και βρίσκεται στο πλαίσιο του νόμου και της ηθικής.

Αναλογιστείτε το ακόλουθο παράδειγμα: Εστω ότι έχω ένα χρηματοκιβώτιο στο οποίο φυλάω διάφορα έγγραφα - δικά μου, προσωπικά. Αν κάποιος προσπαθήσει να το παραβιάσει, θα είναι παράνομο. Αν έχω τοποθετήσει ένα σύστημα αυτοκαταστροφής στο χρηματοκιβώτιο -δικά μου είναι τα χαρτιά, ό,τι θέλω τα κάνω- και ο υποτιθέμενος ληστής δεν τραυματιστεί, τότε είναι απόλυτα θεμιτό αυτό που κάνω. ***Αν όμως η αυτοκαταστροφή τα πάρει παραμάζωμα όλα, έχω κάνει κάτι που μπορεί να μη θεωρείται παράνομο αλλά είναι σίγουρα ανήθικο.*** *Τουλάχιστον αν είναι έτσι, πρέπει να βάλω μία προειδοποίηση -κάτι που δεν έκανε η Codemasters- και από εκεί και πέρα για ό,τι πάθει κανείς θα είναι δική του ευθύνη. Σωστά;*

Βέβαια, το σκοτεινό της υπόθεσης είναι ότι η Codemasters επίτηδες δεν προειδοποίησε κανέναν, κάτι που θα έπρεπε να κάνει ώστε να είναι εντάξει από την πλευρά της. Παίζοντας με τη φωτιά καίγεσαι, αλλά αν σου έχουν πει ότι είναι επικίνδυνο, εσύ θα φταις...

Πάντως, μην ιδρώνετε και πολύ, η πιο επιτυχημένη προσπάθεια στο χώρο του αυτοκαταστροφικού κώδικα υπάρχει εδώ και χρόνια και λέγεται Windows! Η μαμά Microsoft πάντα θα κρατάει τα σκήπτρα, για την επιβράδυνση των υπολογιστών και την αδηφάγο μανία των Windows να καταβροχθίζουν κάθε λογής μνήμη σαν να ήτανε τσιπς. Για παράδειγμα, τη στιγμή που έγραφα το παρόν γράμμα ο υπολογιστής -χωρίς αιτία, όπως πάντα- κόλλησε, και, πάλι καλά που είχα ενεργοποιημένη τη λειτουργία αυτόματης αποθήκευσης κάθε 2 λεπτά. Παίζοντας με το πρόγραμμα Mempower της Mindbeat, ανακάλυψα ότι ενίοτε ανοίγοντας τον νεροκαλιευτή η RAM χάνει 20 ολόκληρα Mbytes! Μερικές φορές κολλάει λόγω έλλειψης μνήμης, παρ' όλα τα 256Mbytes RAM.

Υ.Γ. 1: Ζήτω η Microsoft!

Υ.Γ. 2: Συγχαρητήρια στην Codemasters!

Υ.Γ. 3: Μπράβο, 'PC Master', εξελίσσεσαι θετικά!"

"Η Codemasters επίτηδες δεν προειδοποίησε κανέναν, κάτι που θα έπρεπε να κάνει ώστε να είναι εντάξει από την πλευρά της. Παίζοντας με τη φωτιά καίγεσαι, αλλά αν σου έχουν πει ότι είναι επικίνδυνο, εσύ θα φταις..."

Θα συνεχίσουμε και θα κλείσουμε τη στήλη για αυτόν το μήνα με δύο επιστολές του φίλου Νίκου Παλακίδη. Η πρώτη αναφέρεται σε κάποιες... περίεργες απόψεις σχετικά με τους gamers που διαθέτουν 56K modems και η δεύτερη στις internetικές τηλεφωνικές χρεώσεις. Ας τις δούμε μαζί.

"Αγαπητό 'PC Master',

Ακούγοντας το Coming Curse (Iced Earth - ναι, αυτοί που αντιγράφουν τους Metallica) ξεκινώ να γράφω για κάτι που με ανησύχησε ιδιαίτερα...

Διάβαζα σε ένα ξένο περιοδικό (συγγνώμη, αμάρτησα!) μία συνέντευξη του Cliff Bleszinski, game designer (ή κάτι τέτοιο) στην Epic. Δεν ήταν ακριβώς συνέντευξη, αλλά μάλλον review σε ένα από τα τεύχη του περιοδικού (καλό κι αυτό...)! Ανέφερε ότι, αφού έπαιρνε το περιοδικό στα χέρια του, πρώτα απ' όλα θα πετούσε τα CDs του στα σκουπίδια, λέγοντας πως έχει Internet και ό,τι θέλει το κατεβάζει από εκεί! Ολα καλά μέχρι εδώ... ***Προτείνει, επίσης, όλα τα περιοδικά του χώρου να σταματήσουν να βάζουν CDs στα τεύχη τους!*** *Λέει πως κατανοεί το ότι υπάρχουν ακόμα χρήστες με 56K modems, αλλά η κατανόηση... πάει περίπατο στην αμέσως επόμενη πρότασή του! 'Ναι μεν οι χρήστες έχουν ανάγκη τα CDs, αφού ένα 56K modem (με σύμμαχο τον ΟΤΕ συμπληρώνω εγώ!) δεν είναι ό,τι καλύ-*

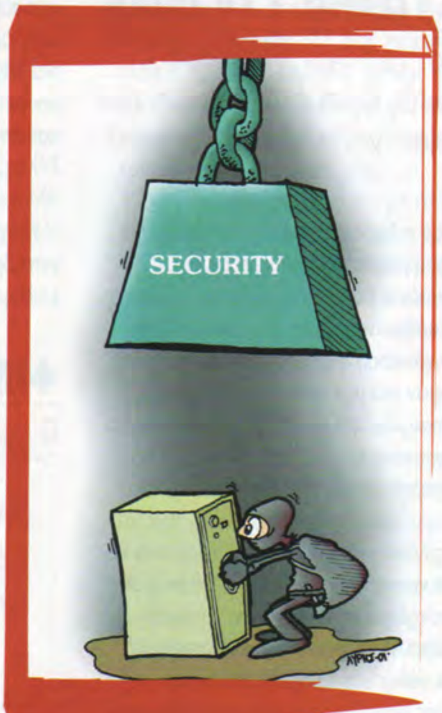
τερο για downloading, αλλά αν σταματήσετε να βάζετε CDs και δεν έχουν από πού να βρουν demos κ.λπ., να δείτε πως θα τρέξουν όλοι να αναβαθμίσουν τις συνδέσεις τους.' 'Σοφά' λόγια και μάλιστα από ένα μεγάλο στέλεχος μίας μεγάλης εταιρείας (Epic), σε ένα μεγάλο ευρωπαϊκό περιοδικό (PCG UK). Θα ήθελα να τον χαρακτηρίσω αλλιώς, αλλά δεν μπορώ να το κάνω, γιατί τρώω μεσημεριανό τώρα και δεν κάνει να βρίζουμε στο τραπέζι! Αν είναι δυνατόν! Γιατί δεν είπε καλύτερα 'Αφήστε τους 56K χρήστες. Πρόβατα είναι. Θα ακολουθήσουν...';

Ελπίζω να είναι μία άποψη που δεν θα πιάσει τόπο, γιατί τότε... κλάψ' τα, Χαράλαμπε! Φυσικά, μου φαίνεται σχεδόν αδύνατο να γίνει κάτι τέτοιο, αλλά το πρόβλημα είναι η εντύπωση που είχε ο μικρός Cliff για τους απλούς users.

Αυτά. Αντε να τελειώνω σιγά σιγά, γιατί έχω και δουλειές! Το ζωάκι μου πεινάει! Οχι το αληθινό (στο B&W)!

Φιλικά,

Νίκος 'Elmairon' Παλακίδης"



Νίκο, άσε τον Cliff στον πόνο του. Οταν με το καλό έρθουν οι DSL και broadband συνδέσεις από δω σε χαμηλές τιμές, το ξανασυζητάμε. Μέχρι τότε, αυτοί που νομίζουν πως είναι μόνοι τους στον πλανήτη μας μπορούν να συνεχίσουν να κοιμούνται τον ύπνο του δικαίου. **Οσο για τον κύριο Cliff, ας πείσει τους φούρνους στο χωριό του να κλείσουν για να τρώει ο κόσμος παντεσπάνι...**

Περνάμε τώρα στη δεύτερη επιστολή του Νίκου:

"Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Σου στέλνω αυτό το e-mail από την Αθήνα, όπου ήρθα για σπουδές. Λοιπόν, έχω σύνδεση με την X-treme και το πρόβλημα έχει να κάνει ως εξής: Στην Αλεξανδρούπολη, από τότε που έβαλα σύνδεση X-treme, εδώ και περίπου ένα 4μηνο, μου έρχονται αρκετά φουσκωμένοι λογαριασμοί (συγκριτικά με τις ώρες που μπαίνω). Η γραμμή που χρησιμοποιώ είναι αποκλειστικά για το Internet (για κανονικό τηλέφωνο έχουμε άλλη γραμμή). Απ' ό,τι είδα στο IRC, πετάει ένα καν μέσα στο μακρινάρι που λέει τη διεύθυνσή σου. Αυτό μόνο Καβάλα μου θυμίζει (πάντως όχι Αλεξανδρούπολη). Σκέφτηκα μήπως χρεώνεται το τηλέφωνο κανονική υπεραστική χρέωση κι όχι την παλιά καλή, κλασική χρέωση που είναι 60-70δρχ./ώρα (γιατί μπαίνω μόνο τα βράδια, μετά τις 12:00 πάντα). Ρώτησα κάποιους γνωστούς κι είπαν ότι είναι κανονική 'ιντερνετική' χρέωση. Κάποιος άλλος είπε ότι είναι κανονική 'πάρ' τα όλα' υπεραστική χρέωση. Τι από τα δύο συμβαίνει; Πάντα μπαίνω σε ώρες μειωμένου τιμολογίου, όχι πάνω από 3-4 ώρες και όχι κάθε μέρα! Πώς γίνεται να έρχεται λογαριασμός 30.000-50.000;

4 ώρες x 70δρχ./ώρα x 60 μέρες (το δίμηνο που έρχεται ο λογαριασμός) μας κάνει 16.800 δρχ. (το maximum έτσι όπως μπαίνω)... Ή κάνω λάθος;

Τι μπορεί να φταίει; Μήπως χρεώνομαι τηλέφωνα άλλων (ΟΤΕ είναι αυτός...). Αν χρεωνόμουν υπεραστική χρέωση και ήταν 3-4 ώρες καθημερινά, δεν θα έπρεπε να ήταν πολύ περισσότερα από 30.000-50.000; Σκέφτηκα να ρωτήσω την X-treme, αλλά επειδή εδώ είναι Ελλάδα και η παράδοση επιβάλλει να με γράψουν κανονικά (δεν γνωρίζω αν όντως ισχύει ο "κανόνας" για την X-treme), θεώρησα καλό να ρωτήσω πρώτα τη γνώμη κάποιου που εμπιστεύομαι. Αν και δεν σας γνωρίζω, ένα μέλος (και τι μέλος!) του 'PC Master' εμπνέει εμπιστοσύνη (τόσα χρόνια σάς διαβάζω και πλέον αισθάνομαι πολύ οικεία με το περιοδικό... Δεν γλείφω (αλήθεια!)...:-)))

Σας παρακαλώ πολύ, απαντήστε όσο πιο γρήγορα γίνεται, γιατί έχω σκάσει! Σήμερα έμαθα τον 2ο λογαριασμό (36.000 δρχ. αν θυμάμαι καλά) και έμπαινα στο Internet τις ώρες που προανέφερα και λιγότερο από έναν μήνα (όσο ήμουν στην Αλεξανδρούπολη για Πάσχα). Τι γίνεται; Περιμένω απάντηση όσο πιο γρήγορα γίνεται!

(Plz μη με γράψετε, αλλά γράψτε μου! :-)))

Φιλικά,

Νίκος 'Razorblade' Παλακίδης

Υ.Γ. 1: Θέλω να δω πόσο θα έρθει ο λογαριασμός Μαΐου-Ιουλίου που δεν μπήκα ούτε λεπτό στο Internet από Αλεξ/πολη (αφού δεν ήμουν καν εκεί!!!).

Υ.Γ. 2: Ο λογαριασμός στην Αθήνα δεν ήρθε ακόμη. Εχω πιο πολλές ελπίδες, επειδή αποκλείω την περίπτωση υπεραστικής κλήσης.

Υ.Γ. 3: Μπορεί να λέω τίποτα... κεραμίδες μέσα στο e-mail, αλλά please forgive me. Τα έχω χάσει και δεν ξέρω τι να σκεφτώ. Πέρυσι το καλοκαίρι όταν είχα Internet Hellas ο λογαριασμός του διμήνου ήρθε 18.000 δρχ. και κάλυπτε τη γραμμή του σπιτιού μαζί με το Internet! Τώρα με την X-treme, μόνο Internet σε αυτή τη γραμμή και 30.000-50.000 με πολύ λιγότερες ώρες on-line... δεν μου κάθεται καλά!

Αυτά!"

Νίκο, οι 30.000 δρχ. είναι λογικό ποσό, αν σκεφτείς ότι στις 16.800 προστίθενται το πάγιο του ΟΤΕ και ο ΦΠΑ. **Ωστόσο, η καλύτερη λύση είναι να ζητήσεις από τον ΟΤΕ να σου στέλνει αναλυτικό λογαριασμό,**



όπου θα αναγράφονται όλες οι υπεραστικές και διαδικτυακές κλήσεις που έκανες κατά τη διάρκεια του διμήνου και οι αντίστοιχες μονάδες. Η επιβάρυνση για την υπηρεσία αυτή είναι μικρή και το κέρδος μεγάλο (θα κοιμάσαι ήσυχος).

Δυστυχώς, όμως, έφτασε η στιγμή να σας αποχωριστούμε και αυτόν το μήνα. Καλές διακοπές και... μακριά από σκοτούρες!

Μεταξύ μας

ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΟΠΛΑ

Αν νομίζετε ότι την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές είμαι στα γραφεία του "PC Master" και "πήζω"... απατάσθε!

Δεν φτάνει δηλαδή που ο Σεβάσμιος Αρχισυντάκτης (πολλά τα έτη του) με κράτησε με το "έτσι θέλω" στο λιοπύρι των Αθηνών πάνω στους χειρότερους καύσωνες, δεν φτάνει που στο πάλαι ποτέ "κλεινόν άστυ" είχαμε απομείνει εγώ, οι τοίχοι και η Μίρκα (το πιστό λυκοσκυλάκι μου, αμάν πια μην ακούσετε γυναικείο όνομα), δεν φτάνει που είχε φτάσει τέλος Ιουλίου και το μόνο μπάνιο που είχα κάνει ήταν στον ιδρώτα μου, με θέλατε και μπάστακα τον Αύγουστο να σας λέω τα μαρτύριά μου;

Ε, όχι, λοιπόν. Σας λέω ξεκάθαρα ότι δεν περίμενα την τελευταία στιγμή για να γράψω το μηνιαίο πόνημά μου (όπως είναι και το συνήθειό μου, εξ ου και οι συχνές βουρδουλιές), αλλά το παρέδωσα στον Σεβάσμιο με βατραχοπέδιλα στα πόδια και το σάκο στον ώμο τουλάχιστον 10 μέρες πριν. Αφού, να φανταστείτε, στην αρχή ο Σαρκ Σατ δεν το πίστευε και τον είδα να ετοιμάζει τον Φρίντο (τη "γάτα με τις εννιά ουρές", το αγαπημένο του μαστίγιο), τον οποίο μάλιστα μόλις είχε πλύνει (με αίμα, εννοείται), για να μου δώσει ένα "μαθηματάκι" που τολμώ να τον κοροϊδεύω. Μόλις όμως άνοιξε το αρχείο και είδε ότι ΠΡΑΓΜΑΤΙ του παρέδωσα το άρθρο, και μάλιστα πριν της ώρας μου, έπαθε ένα ψιλο-εμφραγματάκι, τίποτα το σοβαρό (ευτυχώς ή δυστυχώς;). Μόλις συνήλθε, κοκκίνισε και άρχισε να χρησιμοποιεί εναλλάξ τον Φρίντο και τον Χαν (ένα κνούτο ειδικής κατασκευής που αντέγραψε από ένα παλιό σχέδιο των Μογγόλων) επάνω στην άμοιρη πλατούλα μου, κατηγορώντας με για απόπειρα δολοφονίας. Να με συγχωρείτε, Σεβάσμιε, την επόμενη φορά δεν θα αποτύχω, χε-χε-χεεΑΟΥΤΣ! (Εεε, με οικονομία τον Φρίντο, θα πάθει τίποτα!)

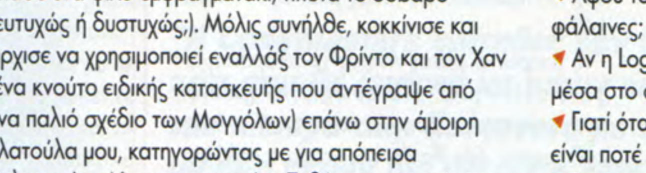
Οσον αφορά στον έτερο σατράπη, ναι, ναι, αυτόν το δυνάστη, το διευθυντή -και καλά- σύνταξης του περιοδικού, αυτός -ευτυχώς για μένα- την έχει κοπανήσει εδώ και αρκετές μέρες για κάποια παραλία της Πελοποννήσου, αφήνοντας το "PC Master" στο έρμαιο της τύχης του και του Σεβάσμιου Αρχισυντάκτη (δοξασμένο τ' Ονομά του). Ελπίζω μόνο, όταν επιστρέψει, να μη διαβάσει τούτο δω το άρθρο...

Για πού θα τραβήξω αυτό το καλοκαίρι; Μα είναι προφανές. Με το δυνάστη στην Πελοπόννησο και τον Σεβάσμιο σε νησί του Αιγαίου (έτσι λέει τουλάχιστον), η πιο λογική λύση είναι ο Βορράς. Μπορεί Θεσσαλία, μπορεί Μακεδονία, για να είμαι σίγουρος ίσως φτάσω και στις σκανδιναβικές χώρες. Πάντα ήθελα να δω το Σέλας... (Ναι, το ξέρω ότι είναι χειμερινό φαινόμενο, αλλά είναι μια καλή δικαιολογία, δεν νομίζετε;)

Μέχρι τον Σεπτέμβριο που θα τα ξαναπούμε, έχετε γεια βρυσούλες! Να περνάτε καλά, βρε! (Και το αυτό επιθυμώ και δι' ημάς...)

> **"Σύμφωνα με καταγγελίες, οι search engines παραποιούν τα αποτελέσματα που εμφανίζουν, με βάση τις αμοιβές που λαμβάνουν για προνομιακή μεταχείριση συγκεκριμένων καταχωρίσεων. Πρόκειται στην ουσία για "υπόγεια" διαφήμιση, κάτι που παραβιάζει την αμερικανική νομοθεσία. Οι καταγγελίες στρέφονται, μεταξύ άλλων, κατά της Alta Vista, της AOL Time Warner, της LookSmart, της Terra Lycos και της Microsoft.**

NO COMMENT



ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΙΣ

Ο φιλόσοφος δημιουργός της λίστας που ακολουθεί δυστυχώς μου είναι άγνωστος. Τα ερωτήματα, όμως, που θέτει είναι τόσο σημαντικά, που δεν τόλμησα να μην τα δημοσιεύσω...

Η λίστα που ακολουθεί μου ήρθε με e-mail σχεδόν ταυτόχρονα από δύο διαφορετικούς φίλους και από έναν τακτικό αναγνώστη της στήλης. Αποτέλεσε πηγή ενδελεχούς αναζήτησης και ώριμης σκέψης, πλην όμως εις μάτην. Δεν μπόρεσα να δώσω απάντηση σε κανένα από αυτά. Και μη βιαστεί κανείς να τα αποκαλέσει σοφιστείες...

Subject: FW: Τα σημαντικότερα ερωτήματα της ανθρωπότητας

- Αφού το κολύμπι αδυνατίζει, τι λάθος κάνουν οι φάλαινες;
- Αν η Logo στιγμής κολλάει παντού, γιατί δεν κολλάει μέσα στο σωληνάριο;
- Γιατί όταν παίρνουμε λάθος τηλέφωνο, η γραμμή δεν είναι ποτέ κατειλημμένη;
- Γιατί προτού επισκεφτούμε ένα μέντιουμ, πρέπει να κλείσουμε ραντεβού;
- Αν σήμερα έχει 0 βαθμούς Κελσίου και αύριο κάνει δύο φορές περισσότερο κρύο, πόσο κρύο θα κάνει αύριο;
- Γιατί η λέξη "μονοσύλλαβη" είναι πεντασύλλαβη;
- Γιατί οι άνθρωποι πιστεύουν αμέσως κάποιον που τους λέει ότι ο ουρανός έχει 400 δισ. αστέρια, ενώ όταν τους πει ότι το παγκάκι είναι φρεσκοβαμμένο πάνε και το ελέγχουν με το δάχτυλο;
- Γιατί η λεμονάδα αποτελείται από συντηρητικά, όταν το απορρυπαντικό για τα πιάτα περιέχει πραγματικό χυμό λεμονιού;
- Με τι ταχύτητα απλώνεται το σκοτάδι;
- Υπάρχει άλλη λέξη για το "συνώνυμο";
- Αν ένας σχιζοφρενής απειλεί να αυτοκτονήσει, μπορεί να κατηγορηθεί για ομηρία του εαυτού του;
- Γιατί δεν υπάρχει γατοτροφή με γεύση ποντικιού;

◂ Πώς θα ήταν οι καρέκλες, αν τα γόνατά μας λύγιζαν ανάποδα;
◂ Γιατί τρέχουν οι μύτες και τα πόδια μυρίζουν; (Σ.Σ.: Γιατί γεννήθηκες ανάποδα! Χοχοχο!)
◂ Γιατί ένα βενζινάδικο που είναι 24 ώρες ανοιχτό έχει κλειδαριά στην πόρτα;
◂ Γιατί η "συντόμευση" είναι τόσο μεγάλη λέξη;
◂ Γιατί κατά τη θανάτωση των βαρυποινιτών στις ΗΠΑ με ένεση απολυμαίνουν τις βελόνες;
◂ Γιατί το ξινόγαλα έχει ημερομηνία λήξης;
◂ Γιατί τα αεροπλάνα έχουν σωσίβια αντί για αλεξίπτωτα;
◂ Πώς έρχεται ένας χιονοκαθαριστής το πρωί στη δουλειά του;
◂ Αφού το μαύρο κουτί των αεροπλάνων δεν παθαίνει τίποτα κατά τη σύγκρουση, γιατί δεν φτιάχνουν ολόκληρο το αεροπλάνο από το ίδιο υλικό;

Δεκτές απαντήσεις...

ΜΗΠΩΣ ΕΙΣΑΙ ΛΙΓΟ ΣΩΒΙΝΙΣΤΗΣ;

Το e-mail που ακολουθεί μάλλον αποτελεί απάντηση στο "Προς γνώσιν και συμμόρφωσιν" του περασμένου τεύχους. Οι ένθερμοι οπαδοί του γυναικείου κινήματος, παρακαλώ να προσπεράσουν...

Ο συγγραφέας του εν λόγω e-mail έστειλε τις "αντιρρήσεις" του στο αρθράκι του προηγούμενου τεύχους, εξυμνώντας με παραδείγματα την "ανωτερότητα" του ανδρικού φύλου. Το κείμενο είναι άκρως σωβινιστικό, τόσο που θα μπορούσε να θεωρηθεί και ρατσιστικό. Για το λόγο αυτόν στην αρχή το είχα απορρίψει ως πιθανό θέμα της στήλης. Μετά, όμως, μάλλον ξύπνησε ο σωβινιστής που πιθανόν κάθε άνδρας έχει μέσα του και το είδα με άλλο μάτι. Δεν λέω ότι ασπάζομαι το ύφος και τις θεωρίες του φίλου αναγνώστη. Στην πραγματικότητα, και εγώ ο ίδιος δεν ξέρω τι να "ασπαστώ" πια. Είμαι ολίγον μπερδεμένος. Αν μπερδευτείτε και εσείς, μη νιώσετε άβολα: Δεν θα είστε οι μόνοι.

Επιπλέον, είναι προφανές ότι τα σόκιν παραδείγματα είτε αφαιρέθηκαν εντελώς είτε... "καλλωπίστηκαν". Οι "καλλωπισμένες" εκφράσεις προσημειώνονται με ένα (sic). Sorry, αλλά δεν μπορώ να κάνω διαφορετικά.

Ε, τι δηλαδή, να μη στείλω και εγώ τις "αντιρρήσεις" μου περί γυναικών ? ;)

◂ Το μόνο βιολογικό ρολόι που γνωρίζουμε είναι αυτό που μας ειδοποιεί ότι αρχίζει το Champions League.
◂ Η εκάστοτε τσατίλα μας δεν οφείλεται σε μία αόριστη ορμονική τσιγκολελέτα, που εκφράζεται με τη δικαιολογία-πασπαρτού "έχω περίοδο".
◂ Είμαστε τόσο απλοί και ειλικρινείς, ώστε να έχει σημαδέψει τη ζωή μας ένα σπάσιμο της μέσης του Νίκου Γκάλη μπροστά στον Τκατσένκο, ένα ψαλιδάκι του Αναστόπουλου στο 90' ή το τελευταίο καλάθι του Μάικλ Τζόρνταν. Δηλαδή, έχουμε ήρωες και δεν έχουμε πρόβλημα να το παραδεχτούμε. Ενώ οι γυναίκες έχουν μόνο ανταγωνίστριες και τον κομμωτή τους ως ό,τι πιο κοντινό στην έννοια "ήρωας".
◂ Ποτέ δεν γυρίστηκε ταινία με τίτλο "Οι εντιμότατες φίλες μου". Προφανές για ποιον λόγο.
◂ Οταν ασπρίζουν οι κρόταφοί μας, δεν αρχίζουμε φαρμακευτική αγωγή για να καταπολεμήσουμε τη χρόνια κατάθλιψη και δεν παραμυθιαζόμαστε με το ότι "αν τα βάψεις, κανείς δεν θα το προσέξει". (Σ.Σ.: Για αυτό μην παίρνεις και όρκο...)
◂ Μπορούμε, εκ του ασφαλούς, να υποστηρίζουμε τις θεωρίες περί ισότητας, αφού στο κάτω κάτω δεν κοστίζει τίποτα. Κατά βάθος, όμως, ξέρουμε καλά ότι ο άντρας ήταν αυτός που ανακάλυψε τα προκαταρκτικά στο σεξ και μάλιστα τα ονόμασε "μπίρα".
◂ Οι ποικιλίες νέων μοντέλων σε αυτοκίνητα και γυναίκες ανανεώνονται συνεχώς.
◂ Ενα λευκό πουκάμισο με κολλαρισμένο γιακά κι ένα ζευγάρι σοβαρά παπούτσια ήταν, είναι και θα είναι αρκετά.
◂ Αν θέλουμε, μπορούμε ν' αφήσουμε μουστάκι.
◂ Τα αντρικά περιοδικά έχουν πιο πολλή πλάκα. Και, συνήθως, δεν περιλαμβάνουν θέματα, όπως: Η Δημιουργική Γκρίνια και Παίζοντας Σφηνοτουβλάκια με τις Σερβιέτες.
◂ Δεν χρειάζεται ν' ανησυχούμε αν θα φύγει κάποιος πόντος στο καλσόν. Εκτός αν είμαστε εύζωνες.
◂ Ενας άντρας δεν φοβάται να παραδεχτεί ότι έκανε (sic) κουταμάρα. Αντίθετα, μια γυναίκα θα επικαλεστεί είτε "τον πόλεμο που της γίνεται επειδή ζει σ' έναν ανδροκρατούμενο κόσμο" είτε ότι "είχε περίοδο" είτε ακόμα και "τον Κρόνο που περνούσε χτες πάνω από τον Αχλαδόκαμπο", προκειμένου ν' αποδείξει ότι, τελικά, δεν φταίει αυτή.
◂ Ε, ναι, λοιπόν! Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσουμε ποτήρι για να πιούμε νερό απ' το μπουκάλι του ψυγείου.
◂ Εχουμε "λόγο τιμής".
◂ Κατά βάθος, είναι πολύ πιο υγιές ο καλύτερος φίλος μας να λέγεται Αζόρ και να κάνει "γουφ", από το να λέγεται "μονόπετρο" και να κάνει ενάμισι εκατομμύριο.
◂ Δεν είναι απαραίτητο να μιλάμε συνέχεια.
◂ Οταν είμαστε σκληροί, τους αρέσουμε, όταν είμαστε ρομαντικοί, τους αρέσουμε περισσότερο και όταν είμαστε αδιάφοροι, αναρωτιούνται μήπως δεν μας αρέσουν πια.
◂ Οσα "executive", "manager" και "director" και να γράφονται στην carte-visite μας, μπορούμε πάντα να χρησιμοποιούμε τη φράση (sic) "Πάρ' τα!", όταν μαζί με μερικούς άλλους σαν εμάς κερδίζουμε κάποιους άλλους σαν κι εμάς στο mini-soccer.
◂ Σε τελική ανάλυση, αν δεν μας αρέσει, έχουμε πάντα την επιλογή να κάνουμε εγχείρηση αλλαγής φύλου. (Σ.Σ.: Και αυτό σε κάνει αυτομάτως γυναίκα;)

Κομματάκι απόλυτο, δεν βρίσκετε;

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

"Ενας άνδρας μπορεί να καθίσει με ένα όμορφο κορίτσι για μία ώρα και να του φανεί σαν μια στιγμή. Πείτε όμως στον ίδιο άντρα να καθίσει σε μία αναμμένη σόμπα για μία στιγμή και θα του φανεί σαν μία ώρα. Αυτό είναι σχετικότητα.

Albert Einstein

"Ο χρόνος που χρειάζεται για να καθαριστεί ένας ιός που έχει προσβάλλει έναν υπολογιστή είναι αντιστρόφως ανάλογος με το χρόνο που χρειάστηκε να κάνει τη ζημιά.

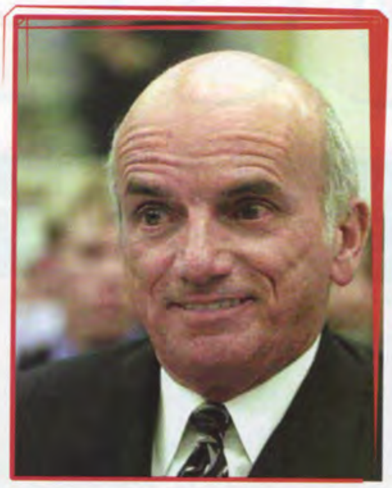
Το τελευταίο "New Millennium" του καλοκαιριού, φίλοι μου, είναι αρκετά πλούσιο σε ειδήσεις. Νέοι διαστημικοί τουρίστες, αυτοκίνητα που μιλάνε, ένας ζωντανός οργανισμός που συνεχίζει να επιζεί εδώ και 400 εκατομμύρια χρόνια (όχι, δεν είναι ο Τσουρινάκης) και πολλές ακόμη συναρπαστικές εξελίξεις δίνουν για άλλη μία φορά το στίγμα του 21ου αιώνα!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΣ ΣΤΑΘΜΟΣ Ή... ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ;

Μετά τον Dennis Tito (τον οποίο βλέπετε στις συνοδευτικές φωτογραφίες μόνο του και μαζί με τον Buzz Aldrin, το δεύτερο αστροναύτη που πάτησε το πόδι του στη Σελήνη), όλα δείχνουν πως ο δρόμος άνοιξε διάπλατα προκειμένου ο... πάλαι ποτέ διεθνής διαστημικός σταθμός να μετατραπεί σε ξενοδοχείο πολυτελείας που θα φιλοξενεί πάμπλουτους τουρίστες απ' όλο τον κόσμο! Εντάξει, ίσως υπερβάλλουμε λιγάκι, ωστόσο οι δηλώσεις του διευθυντή της Ρωσικής Διαστημικής Εταιρείας Yuri Koptev είναι σαφέστατες: Σύμφωνα με αυτές, η Ρωσία σκοπεύει να συνεχίσει το πρόγραμμα των διαστημικών τουριστών έπειτα από την πλήρη συναρμολόγηση του σταθμού που προβλέπεται για το έτος 2006, με σκοπό να συγκεντρώσει τα απαραίτητα κονδύλια για την περαιτέρω χρηματοδότηση των διαστημικών projects της. Οπως επεσήμανε ο Koptev, δεκάδες πολυεκατομμυριούχοι από κάθε γωνιά του πλανήτη έχουν ήδη εκδηλώσει ενδιαφέρον και είναι διατεθειμένοι να πληρώσουν αδρά για μία επίσκεψη όπως αυτή του Dennis Tito.

Ο δρόμος άνοιξε διάπλατα προκειμένου ο... πάλαι ποτέ διεθνής διαστημικός σταθμός να μετατραπεί σε ξενοδοχείο πολυτελείας που θα φιλοξενεί πάμπλουτους τουρίστες απ' όλο τον κόσμο!





Ενας από αυτούς που ενδιαφέρθηκαν και το όνομά του ακούγεται πολύ τελευταία ως "ο επόμενος διαστημικός τουρίστας" είναι ο 27χρονος Νοτιοαφρικανός Mark Shuttleworth, ιδρυτής μίας εταιρείας που ασχολείται με Internet Security και πρόσφατα εξαγοράστηκε αντί 500 εκατομμυρίων δολαρίων από την πασίγνωστη VeriSign. Η εκπαίδευση του Shuttleworth έχει, μάλιστα, ξεκινήσει ήδη στο Star City, κέντρο εκπαίδευσης κοσμοναυτών κοντά στη Μόσχα. Οπως φαίνεται, η εποχή που τα τουριστικά γραφεία θα κλείνουν δωμάτια στο διαστημικό σταθμό πλησιάζει με ολοένα αυξανόμενους ρυθμούς...



ΑΙΤΝΑ: Ο ΓΙΓΑΝΤΑΣ ΞΥΠΝΗΣΕ...

Ενα από τα γνωστότερα ηφαίστεια του πλανήτη, που ταυτόχρονα είναι το πλέον ενεργό της Ευρώπης, "ξύπνησε" από το λήθαργό του για άλλη μία φορά: Πρόκειται για την Αίτνα της γειτονικής μας Σικελίας, η οποία ξεκίνησε στις 20 Ιουλίου να εκλύει λάβα σε επικίνδυνες ποσότητες, προβληματίζοντας τις τοπικές αρχές για μία πιθανή εκκένωση των γύρω περιοχών.

Η Αίτνα της γειτονικής μας Σικελίας ξεκίνησε στις 20 Ιουλίου να εκλύει λάβα σε επικίνδυνες ποσότητες.

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν έχει ακόμα ληφθεί ένα τέτοιο μέτρο, ωστόσο η περιοχή έχει κηρυχθεί σε κατάσταση έκτακτης ανάγκης, ενώ διεξάγονται έργα ανακατεύθυνσης της λάβας καθώς και ψεκασμού του μάγματος με νερό, ώστε να μην απειληθούν τα γύρω χωριά.

Μεγάλη είναι ήδη η ζημιά για τον τουρισμό, αφού κατά τη διάρκεια του χειμώνα το χιονισμένο ηφαίστειο της Αίτνας αποτελεί ιδανικό θέρετρο για τους φίλους του σκι και άλλων σχετικών χειμερινών σπορ, όμως η θερμοκρασία του μάγματος είναι τόσο υψηλή ώστε το χιόνι θα λιώνει πολύ γρήγορα το φετινό χειμώνα, μη επιτρέποντας τη διεξαγωγή τους.

Χμ... λάβα, μάγμα, ηφαιστειακές εκρήξεις... τώρα που το σκέφτομαι, μια εκδρομή στην Αίτνα με τους συντάκτες του "PC Master" θα ήταν αρκετή για να τους πείσει πως το μαστίγωμα είναι μία εξαιρετικά light τιμωρία...

ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΙ ΚΛΩΝΟΙ: Η ΔΙΑΜΑΧΗ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...

Τα λεγόμενα "UFO cults", οι αιρέσεις δηλαδή που υποστηρίζουν ότι η ζωή στη Γη έχει εξωγήινη προέλευση, απαριθμούν αρκετές χιλιάδες μέλη ανά την υφήλιο. Μία από αυτές, με 55.000 μέλη σε 84 χώρες, είναι η διεθνής αθεϊστική κίνηση Raelian, σύμφωνα με την οποία υπεύθυνοι για τη δημιουργία των ανθρώπων, μέσω μεθόδων γενετικής μηχανικής, είναι εξωγήινοι επιστήμονες. Γιατί σας τα λέμε αυτά; Βλέπετε, ένα από τα μέλη της εν λόγω κίνησης, η Γαλλίδα βιοχημικός Brigitte Boisselier, δήλωσε πριν από μερικές ημέρες στο πρακτορείο Reuters πως η εταιρεία της Clonaid προτίθεται μέσα σε διάστημα ενός έτους να κλωνοποιήσει ένα ανθρώπινο έμβρυο, πιθανότατα στο εργαστήριό της στη Νέα Υόρκη, παρά τις απαγορεύσεις της αμερικανικής κυβέρνησης. Σημειώνουμε εδώ πως η Clonaid διαθέτει ακόμη ένα εργαστήριο εκτός ΗΠΑ, σε άγνωστο σημείο.



Η Boisselier, ένθερμος οπαδός της ανθρώπινης κλωνοποίησης, περιοδεύει αυτήν την εποχή στις ΗΠΑ δίνοντας συνεντεύξεις Τύπου όπου προσπαθεί να πείσει τους δημοσιογράφους για τους αγαθούς στόχους της Clonaid, επηρεάζοντας την κοινή γνώμη υπέρ της.

Η Γαλλίδα βιοχημικός Brigitte Boisselier, δήλωσε πριν από μερικές ημέρες στο πρακτορείο Reuters πως η εταιρεία της Clonaid προτίθεται μέσα σε διάστημα ενός έτους να κλωνοποιήσει ένα ανθρώπινο έμβρυο.

Σύμφωνα με την Boisselier, σε 10 χρόνια η κλωνοποίηση θα μπορεί να προσφερθεί σε όποιον την επιθυμεί, ενώ εμφανίζεται αποφασισμένη να δώσει ακόμα και την ίδια τη ζωή της, αν χρειαστεί, -υποστήριξε εξάλλου πως έχει δεχτεί ουκ ολίγα απειλητικά τηλεφωνήματα - προκειμένου να βοηθήσει την ανθρωπότητα. Οπως η ίδια δηλώνει: "Δεν σκοπεύουμε να φτιάξουμε ένα στρατό από κλώνους, αλλά να βοηθήσουμε τις οικογένειες που θέλουν απελπισμένα ένα παιδί. Θέλω να δημιουργήσω ζωή, όχι θάνατο." Για να δούμε, ισχύει άραγε σε αυτή την περίπτωση το γνωστό ρητό "φοβού τους Δαναούς και δώρα φέροντας" ή μήπως είμαστε τελικά υπερβολικά επιφυλακτικοί απέναντι στην εξέλιξη; Wait and see...





ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΠΟΥ... ΜΙΛΑΕΙ!

Θυμάστε τον Kitt, τον περίφημο ομιλούντα υπολογιστή του "Ιππότη της ασφάλτου" David Hasselhoff, που βλέπαμε και στην ελληνική τηλεόραση τις δεκαετίες του '80 και '90; Η γνωστή μας IBM σκοπεύει να δημιουργήσει το δικό της Kitt και μάλιστα υπόσχεται να τον έχει έτοιμο για μαζική παραγωγή μέσα σε πέντε χρόνια από σήμερα!

Το νέο... αξεσουάρ των αυτοκινήτων μας θα λέγεται "Artificial Passenger" (Τεχνητός Επιβάτης) και θα πρόκειται ουσιαστικά για ένα προηγμένο υπολογιστικό σύστημα που θα ανιχνεύει σε τακτά χρονικά διαστήματα εάν ο οδηγός βρίσκεται σε ετοιμότητα και θα αντιδρά ανάλογα. Για παράδειγμα, ο Τεχνητός Επιβάτης θα είναι σε θέση να υποβάλλει ερωτήσεις στον οδηγό, με βάση ένα προκαθορισμένο προφίλ του τελευταίου, και στη συνέχεια θα μετρά το χρόνο και την επάρκεια των απαντήσεων. Αν ο Τεχνητός Επιβάτης διαπιστώσει πως ο οδηγός αργεί να απαντήσει ή απαντά λανθασμένα, θα... του ρίχνει νερό στα μούτρα, θα ενεργοποιεί έναν συναγερμό ή θα ανοίγει απλώς τα παράθυρα, ανάλογα με τη σοβαρότητα του σφάλματος. Επίσης, θα μπορεί να αλλάζει ραδιοφωνικούς σταθμούς για να δει αν ο οδηγός θα το παρατηρήσει ή θα λέει ένα ανέκδοτο και θα περιμένει τον οδηγό να γελάσει. Τώρα, βέβαια, αν ο οδηγός δεν γελάσει επειδή το ανέκδοτο είναι κρύο κι όχι επειδή έχει πάθει κάτι, μάλλον τζάμπα θα δεχτεί τη δεύτερη ψυχρολουσία, αυτή δηλαδή του νερού! Τι να κάνουμε όμως, μηχανήματα είναι αυτά, έχουν και τα τρωτά σημεία τους...

Η γνωστή μας IBM σκοπεύει να δημιουργήσει το δικό της Kitt και μάλιστα υπόσχεται να τον έχει έτοιμο για μαζική παραγωγή μέσα σε πέντε χρόνια από σήμερα!

ΕΜΒΟΛΙΟ ΓΙΑ ΤΗ ΝΟΣΟ ΤΟΥ ALZHEIMER

Μία από τις πιο σοβαρές ασθένειες της εποχής μας είναι αναμφισβήτητα η νόσος του Alzheimer, από την οποία υπολογίζεται πως θα πάσχουν 22 εκατομμύρια άνθρωποι στον πλανήτη μας μέχρι το έτος 2025. Πρόκειται για μία ασθένεια που εξελίσσεται προοδευτικά στον οργανισμό, επηρεάζοντας τα εγκεφαλικά κύτταρα και δημιουργώντας σοβαρές δυσλειτουργίες, όπως απώλεια μνήμης και αδυναμία επικοινωνίας. Ωστόσο, φαίνεται πως ένα μεγάλο



Ενα μεγάλο βήμα για την καταπολέμηση της Alzheimer έγινε ήδη, με το πειραματικό εμβόλιο που ανακοίνωσαν πρόσφατα οι επιστήμονες της φαρμακευτικής εταιρείας Elan.

βήμα για την καταπολέμησή της έγινε ήδη, με το πειραματικό εμβόλιο που ανακοίνωσαν πρόσφατα οι επιστήμονες της φαρμακευτικής εταιρείας Elan.

Σύμφωνα με τον αντιπρόεδρο της εταιρείας Dr Ivan Lieberburg, το εμβόλιο δοκιμάστηκε ήδη σε 100 ασθενείς στις ΗΠΑ και τη Βρετανία χωρίς να υπάρξουν παρενέργειες. Στους περισσότερους από τους 100 ασθενείς η πρόοδος της ασθένειας διακόπηκε, αν και δεν παρατηρήθηκε περαιτέρω βελτίωση της κατάστασής τους ή, ακόμα περισσότερο, καθολική αναστροφή των δυσμενών συνεπειών της, κάτι που συνέβη με ποντίκια που είχαν χρησιμοποιηθεί ως πειραματόζωα στα πρώτα στάδια δοκιμών του εμβολίου.

Οι επιστήμονες δείχνουν ιδιαίτερα αισιόδοξοι με το νέο εμβόλιο, όντας σίγουροι πως, ακόμα κι αν τελικά αποδειχθεί πως δεν έχει τα θεαματικά αποτελέσματα που περιμένουν από τις πρώτες ενδείξεις, σίγουρα θα προσθέσει ένα σημαντικότατο όγκο γνώσεων στις ήδη υπάρχουσες σχετικά με τη νόσο. Να, λοιπόν, που ακόμα και οι σε μεγάλο βαθμό ανεξερεύνητες εγκεφαλικές ασθένειες αρχίζουν σιγά σιγά στην εποχή μας να βρίσκουν κι αυτές... το δάσκαλό τους!





ΠΑΝΑΡΧΑΙΑ ΨΑΡΙΑ ΣΕ ΚΙΝΔΥΝΟ

Τον κοελάκανθο ίσως δεν τον γνωρίζετε. Πρόκειται για ένα ψάρι που έχει καταφέρει να επιζήσει εδώ και 400 εκατομμύρια χρόνια, παρ' όλες τις τεράστιες αλλαγές που έχουν συμβεί στα οικοσυστήματα όπου ευδοκιμεί (κοραλλιογενείς ύφαλοι) μέσα στο διάστημα αυτό. Κι όμως, ο πανάρχαιος αυτός κάτοικος της Γης κινδυνεύει πλέον άμεσα με εξαφάνιση, εξαιτίας της αύξησης της θερμοκρασίας του πλανήτη μας, κάτι που τον αναγκάζει να κατεβαίνει συνεχώς σε μεγαλύτερα βάθη, όπου η ανεύρεση της τροφής του είναι δυσκολότερη. Ο κοελάκανθος, που θεωρείτο εξαφανισμένος εδώ και 70 εκατομμύρια χρόνια, μέχρι την τυχαία ανακάλυψή του το 1938 σε μία μηχανότρατα στη Νότια Αφρική, ζει σε βάθη που ξεπερνούν τα 100 μέτρα, είναι εξαιρετικά ευαίσθητος στις αλλαγές της θερμοκρασίας και αναπαράγεται δύσκολα,

Ο πανάρχαιος αυτός κάτοικος της Γης κινδυνεύει πλέον άμεσα με εξαφάνιση, εξαιτίας της αύξησης της θερμοκρασίας του πλανήτη μας, κάτι που τον αναγκάζει να κατεβαίνει συνεχώς σε μεγαλύτερα βάθη, όπου η ανεύρεση της τροφής του είναι δυσκολότερη.

σε ηλικίες ανάμεσα στα 13 και 20 χρόνια, κάνοντας το πολύ 26 αυγά.

Οι επιστήμονες, που παρακολουθούν με μεγάλη ανησυχία την εξέλιξη του είδους τα τελευταία χρόνια, ελπίζουν πως θα καταφέρει να επιβιώσει και από τη νέα αυτή δοκιμασία, προσαρμοζόμενο στις αυξημένες θερμοκρασίες. Διαφορετικά, θα πούμε "αντίο" σε ένα ζωντανό σύμβολο της ιστορίας του πλανήτη μας...



XENA: ΗΡΘΕ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΓΙΑ ΤΗ ΓΝΩΣΤΗ ΗΡΩΙΔΑ;



Στα μέσα Ιουνίου προβλήθηκε στην Αμερική το τέλος της σειράς "Xena: Warrior Princess." Στο τελευταίο επεισόδιο, η Xena και η αχώριστη φίλη της Gabrielle βρίσκονται αντιμέτωπες με έναν στρατό 20.000 πολεμιστών Σαμουράι. Προς μεγάλη απογοήτευση των θαυμαστών της, η Xena τραυματίζεται θανάσιμα από τα βέλη των εχθρών της και... χάνει το κεφάλι της στην άνιση μάχη με τους αμέτρητους Σαμουράι. Δεν φτάνει όμως αυτό. Το σώμα της αποτεφρώνεται και η Gabrielle μένει μόνη της παρέα με ένα... μπολ στάχτες.

Το τραγικό τέλος της δημοφιλούς ηρωίδας προκάλεσε ανάμεικτες αντιδράσεις στους θαυμαστές της σειράς. Πολλοί ήταν αυτοί που είδαν με χιούμορ το δραματικό

Προς μεγάλη απογοήτευση των θαυμαστών της, η Xena τραυματίζεται θανάσιμα από τα βέλη των εχθρών της και... χάνει το κεφάλι της στην άνιση μάχη με τους αμέτρητους Σαμουράι.

φινάλε, αποκαλώντας την ηρωίδα της σειράς "Xena: Warrior Pot". Στο Internet, αρκετοί εξέφρασαν το φόβο τους πως οι δυσαρεστημένοι Xenites (έτσι λέγονται οι θαυμαστές της σειράς) θα προβούν σε αντίποινα. Εντονοι ήταν και οι φόβοι των ίδιων των παραγωγών της σειράς, που έπειτα από απειλές έσπευσαν να κατευνάσουν τα πνεύματα με δηλώσεις τους στον Τύπο. Φήμες για τη συνέχεια της σειράς δεν ευσταθούν, αλλά υπάρχουν σχέδια για μία κινηματογραφική "Xena" στο μέλλον.

Μέχρι όμως να δούμε τη "Xena" και στον κινηματογράφο, η τηλεοπτική σειρά συνεχίζεται στο Internet, μέσα από τις προσπάθειες μιας ομάδας θαυμαστών της σειράς. Με στόχο τη δημιουργία ενός νέου, "virtual" έβδομου κύκλου, οι υπεύθυνοι του site http://xwpvs.tripod.com έχουν ήδη γράψει το πρώτο επεισόδιο που αναμένεται να κάνει πρεμιέρα τον Σεπτέμβριο. Ηδη, η συμμετοχή και το ενδιαφέρον για αυτόν τον νέο "virtual" κύκλο είναι μεγάλη και το site δέχεται πολλά θετικά σχόλια.

(Ρεπορτάζ: Ζωή Μαρμαρά)





ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΣΕ ΓΑΛΛΙΚΟ ΣΠΗΛΑΙΟ

Οταν ο σπηλαιολόγος Marc Delluc ανακάλυπτε πέρυσι τον Σεπτέμβριο το σπήλαιο Cussac στη δυτική Γαλλία, τίποτα δεν προμήνυε πως επρόκειτο για μία από τις σημαντικότερες αρχαιολογικές κατακτήσεις των τελευταίων χρόνων. Κι όμως, όπως πρόσφατα ανακοινώθηκε επίσημα, το γαλλικό σπήλαιο περιέχει στα τοιχώματά του εκπληκτικά δείγματα προϊστορικής τέχνης, τα οποία δημιουργήθηκαν πριν από 22.000 έως 28.000 χρόνια!

Το γαλλικό σπήλαιο Cussac περιέχει στα τοιχώματά του εκπληκτικά δείγματα προϊστορικής τέχνης, τα οποία δημιουργήθηκαν πριν από 22.000 έως 28.000 χρόνια!

Ανάμεσά τους ξεχωρίζουν άγρια ζώα, τέρατα, πουλιά, γυναίκες, ερωτικές σκηνές και άλλες, πολύ καλά διατηρημένες ζωγραφιές, το πλήθος των οποίων ξεπερνά τις 100, ενώ οι επιστήμονες πιστεύουν ότι θα βρουν ακόμα πολύ περισσότερες. Βέβαια, το σπήλαιο είναι ιδιαίτερα εύθραυστο και ευαίσθητο στις αλλαγές της θερμοκρασίας, κάτι που σε συνδυασμό με τις υψηλές ποσότητες διοξειδίου του άνθρακα καθιστά δύσκολη την εξερεύνησή του και απαγορευτικό το άνοιγμά του για τους τουρίστες. Οι τοπικές αρχές πρόκειται, πάντως, να κατασκευάσουν ένα ακριβές αντίγραφο του σπηλαίου, ώστε να εκμεταλλευτούν την τουριστική κίνηση που θα προκύψει μετά τη δημοσιοποίηση των ευρημάτων. Σημειώνουμε πως οι τοιχογραφίες στο σπήλαιο Lascaux που, μέχρι τώρα, βρίσκονταν στην πρώτη θέση του σχετικού αρχαιολογικού ενδιαφέροντος, χρονολογούνται μόλις 16.000 χρόνια πίσω. Αλήθεια, τι θα λένε άραγε οι αρχαιολόγοι όταν, ύστερα από 20.000 χρόνια, ανακαλύψουν τα "Λαλημένα Κυκλώματα" του Παναγιώτη;

MICROSOFT OFFICE KEYBOARD

Βιώστε την εμπειρία

Το πληκτρολόγιο είναι σίγουρα το βασικότερο εργαλείο του υπολογιστή. Θα έλεγα πως είναι το κέντρο ελέγχου κάθε χρήστη και, βέβαια, δεν νοείται PC χωρίς αυτό. Λογικό είναι, λοιπόν, το "ταπεινό" πληκτρολόγιο να εξελίσσεται μαζί με τους υπολογιστές και να γίνεται πιο εύχρηστο και τεχνολογικά προηγμένο. Ας δούμε, λοιπόν, το νέο "state of the art" στο χώρο των keyboards που μας προσφέρει η Microsoft.

του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

Πόσο μπορεί να εξελιχθεί ένα keyboard; Γεγονός είναι πως τα πληκτρολόγια, αν και απαραίτητα, είναι από τα πιο βαρετά περιφερειακά του υπολογιστή. Από την πρώτη στιγμή που παρουσιάστηκαν στη Γη έχουν αλλάξει ελάχιστα. Αν συγκρίνουμε το πληκτρολόγιο ενός υπολογιστή της δεκαετίας του '80 με αυτό ενός PC που κυκλοφορεί τώρα, θα δούμε -εκτός από το μέγεθος- ελάχιστες διαφορές. Μήπως, τελικά, δεν υπάρχει και τίποτα που να μπορεί να αλλάξει σε ένα πληκτρολόγιο; Ή μήπως υπάρχει;

Η Microsoft έφτιαξε ένα πληκτρολόγιο που θα προσπαθήσει να κάνει τη ζωή μας με τον υπολογιστή αρκετά πιο εύκολη. Από τη μία, αντικαθιστά ως έναν βαθμό το mouse και, από την άλλη, απλουστεύει κάποιες εφαρμογές τις οποίες για να θέσουμε σε λειτουργία μέχρι πρότινος έπρεπε να μπούμε σε άσκοπες, επίπονες διαδικασίες.

MICROSOFT OFFICE KEYBOARD

Χαρακτηριστικές είναι οι έρευνες στις οποίες βασίστηκε η Microsoft για την παραγωγή του συγκεκριμένου πληκτρολογίου. Σύμφωνα, λοιπόν, με τους ανθρώπους της εταιρείας, ο μέσος χρήστης υπολογιστών "ακουμπάει" καθημερινά το keyboard περισσότερες ώρες απ' ό,τι την/τον σύντροφό του, ενώ η πλειονότητα των χρηστών θεωρεί το keyboard ως το πιο απαραίτητο κομμάτι του υπολογιστή. Επειτα απ' όλα αυτά, δεν είναι δυνατόν να μη δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στο μέχρι πριν από λίγα χρόνια παραγκωνισμένο πληκτρολόγιο. Η φιλοσοφία της Microsoft πάνω στην οποία βασίστηκε η κατασκευή του MOK ήταν να φτιαχτεί το πιο παραγωγικό, αποτελεσματικό και προσωπικό πληκτρολόγιο που έχει υπάρξει. Οποιοσδήποτε και αν το χρησιμοποιεί, για οποιονδήποτε σκοπό, θα πρέπει να δουλεύει πιο εύκολα και αποδοτικά από ό,τι με ένα κοινό keyboard. Γι' αυτόν το λόγο φτιάχτηκε ένα εργαλείο που θα μπορεί να "προσαρμοστεί" ανάλογα με τη δουλειά για την οποία το θέλει κάθε χρήστης. Το συγκεκριμένο προϊόν κατάφερε να "κλείσει" πολλές λειτουργίες μέσα σε κάποια πλήκτρα και να απλουστέψει επίπονες καθημερινές εργασίες.

ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Το MOK εντυπωσιάζει από την πρώτη στιγμή. Ακόμα και η συσκευασία του, ένα τεράστιο κόκκινο κουτί, που παραπέμπει σε οτιδήποτε άλλο εκτός από πληκτρολόγιο, τραβάει την προσοχή. Ανοίγοντάς το, βλέπουμε το ιδιαίτερα προσεγμένο εσωτερικό, που θυμίζει περισσότερο θήκη κοσμήματος παρά κουτί κάποιου περιφερειακού. Αυτό που σίγουρα τραβάει την προσοχή στην πρώτη επαφή με το πληκτρολόγιο είναι τα πολλά κουμπιά. Ενώ τα συνηθισμένα keyboards έχουν κάτι παραπάνω από 100 πλήκτρα, το MOK έρχεται με 125, κάποια από τα οποία είναι διαφορετικού χρώματος και σχήματος από τα υπόλοιπα. Κάπου πάνω στο keyboard υπάρχει και ένα ευμέγεθες wheel, τη λειτουργία του οποίου φαντάζομαι ότι καταλάβατε όλοι. Βγάζοντάς το από την πολυτελή θήκη του, θα δούμε το manual, το συνοδευτικό λογισμικό και ένα δεύτερο CD-ROM με έναν οδηγό λειτουργίας και φωτογραφίες.

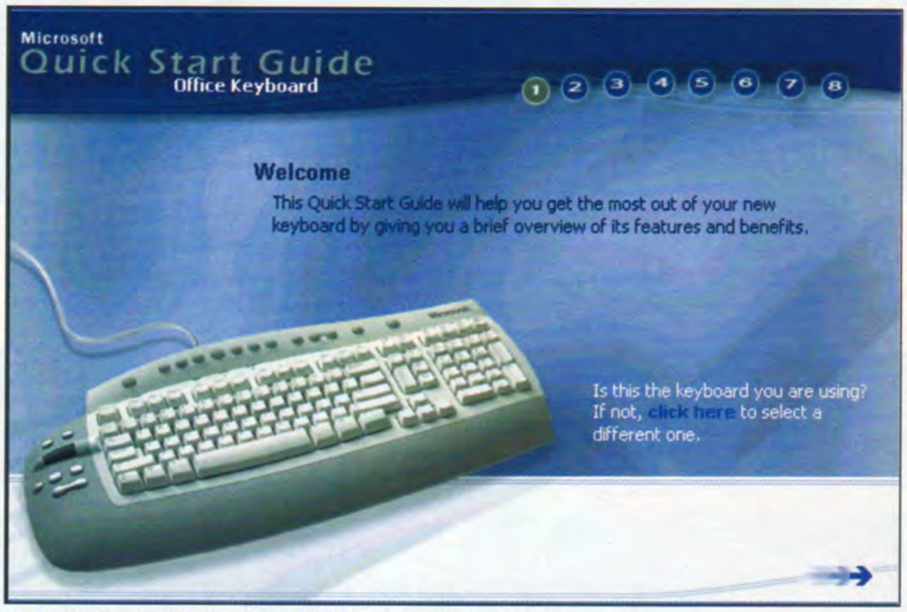


Το MOK μπορεί να συνδεθεί είτε στο USB port του υπολογιστή, είτε στη συνήθη είσοδο του πληκτρολογίου, αρκεί βέβαια να προσθέσουμε το ανάλογο βύσμα που συμπεριλαμβά-

νεται με το keyboard. Και στις δύο περιπτώσεις η εγκατάσταση είναι μία εύκολη και γρήγορη διαδικασία. Ο υπολογιστής αναγνωρίζει τη νέα συσκευή και εμείς απλώς τοποθετούμε το CD-ROM με τους drivers του πληκτρολογίου. Ακολουθώντας τα βήματα, θα έχουμε τελειώσει μέσα σε λίγα λεπτά. Σε κάποιο σημείο θα μας ζητηθεί, αν θέλουμε, να δημιουργηθεί ένα shorcut στην επιφάνεια εργασίας. Μπορούμε να παραβλέψουμε αυτή την επιλογή, καθώς από εκεί απλώς ρυθμίζουμε τις ιδιότητες του πληκτρολογίου, εργασία δηλαδή που θα κάνετε μόνο μία φορά, οπότε η παρουσία του shorcut στο desktop είναι περιττή. Μόλις εγκαταστήσετε το keyboard, είστε έτοιμοι να ανακαλύψετε τα πράγματα που προσφέρει και να αφεθείτε στην άνεση και τη λειτουργικότητά του.

Ας προχωρήσουμε, όμως, στην αναλυτική παρουσίαση του ΜΟΚ. Για το σκοπό αυτόν θα χωρίσουμε το πληκτρολόγιο σε δύο ζώνες, ανάλογα με τη λειτουργία των πλήκτρων. Η πρώτη ομάδα πλήκτρων είναι τα Hot Keys και η δεύτερη τα Enhanced Function Keys (πλήκτρα με σύνθετες λειτουργίες). Δεν θα ασχοληθούμε καθόλου με τα λοιπά πλήκτρα, καθώς έχουν τις ίδιες ακριβώς λειτουργίες με αυτά των συνηθισμένων keyboards. Οι μόνες διαφορές συναντώνται στο μέγεθος κάποιων keys. Το Enter, για παράδειγμα, είναι μικρότερο από το αντίστοιχο άλλων πληκτρολογίων, σε αντίθεση με το Delete που στο ΜΟΚ πιάνει το χώρο δύο πλήκτρων.

Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε το πρώτο και τελευταίο μειονέκτημα του ΜΟΚ. Οπως είναι λογικό, για να έχει ένα πληκτρολόγιο τόσα πολλά πλήκτρα, θα πρέπει να είναι λίγο μεγαλύτερο από τα κανονικά. Το πληκτρολόγιο της Microsoft, λοιπόν, είναι δυστυχώς αρκετά μεγαλύτερο από οποιοδήποτε πληκτρολόγιο έχετε



Το Quick Start Guide του ΜΟΚ θα λύσει οποιαδήποτε απορία.

MICROSOFT OFFICE KEYBOARD

ΥΠΕΡ
- Προσωπική ρύθμιση πλήκτρων
- Εργονομία
- Ποιότητα κατασκευής

ΚΑΤΑ
- Μεγάλος όγκος

δει. Ο όγκος του το καθιστά, βέβαια, σταθερό και άνετο στην πληκτρολόγηση, καθώς τα χέρια σας έχουν "χώρο" να ακουμπήσουν και να εργαστούν, από την άλλη, όμως, γίνεται ιδιαίτερα δύσχρηστο όταν πρέπει να τοποθετηθεί σε κάποιο γραφείο με περιορισμένο χώρο. Ας μην τα θέλουμε, όμως, όλα δικά μας. Πρόκειται για ένα "αρχοντικό" πληκτρολόγιο, ενώ θα δικαιολογήσετε απόλυτα το μέγεθός του όταν το γνωρίσετε καλύτερα.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Ως Hot Keys ορίζουμε τα πλήκτρα που βρίσκονται στα αριστερά και στο επάνω μέρος του ΜΟΚ. Ουσιαστικά είναι τα keys που ξεχωρίζουν από το υπόλοιπο πληκτρολόγιο, καθώς εκτός από το ότι βρίσκονται σε διαφορετικές ζώνες, έχουν και διαφορετικό σχήμα από τα συνηθισμένα keys. Στα αριστερά βρίσκονται τα πλήκτρα που αυξάνουν την παραγωγικότητα του χρήστη καθώς απλουστεύουν κατά μεγάλο βαθμό τις μέχρι πρότινος σύνθετες εργασίες. Τα εν λόγω πλήκτρα επιτρέπουν την εύκολη μετακίνηση από παράθυρο σε παράθυρο, την αντιγραφή, επικόλληση και διαγραφή δεδομένων και το εύκολο scroll σε κείμενα και ιστοσελίδες, χωρίς να χρειαστεί να πάρουμε τα χέρια σας από το πληκτρολόγιο. Προσωπικά βρήκα αυτό το σημείο του πληκτρολογίου ως το κορυφαίο, καθώς τα keys που διαθέτει γλιτώνουν από τις μέχρι τώρα βαρετές και άσκοπες διαδικασίες των copy και paste. Εδώ βρίσκεται και το wheel, που είναι ίσως το highlight του πληκτρολογίου. Αφάνταστα πρακτικό και εργονομικό, θα σας λύσει τα χέρια... ή μάλλον θα σας τα δέσει πάνω στο πληκτρολόγιο, καθώς δεν θα χρειαστεί να χρησιμοποιείτε κάθε λίγο και λιγάκι το mouse για να κάνετε τη δουλειά σας.

Συνεχίζουμε με τα πλήκτρα που βρίσκονται στο επάνω μέρος του πληκτρολογίου. Πρόκειται για shortcut keys που δίνουν εύκολη και γρήγορη είσοδο σε προγράμματα, αρχεία και εντολές. Το πολύ καλό με αυτά τα πλήκτρα είναι ότι μπορούμε να αλλάξουμε τις αρχικές ρυθμίσεις τους και να τα κάνουμε να ανοίγουν τα προγράμματα που χρησιμοποιούμε συχνότερα. Πραγματικά αυτή η λειτουργία του ΜΟΚ είναι μοναδική, καθώς δίνει τη δυνατότητα εύκολης πρόσβασης εκεί όπου θέλουμε. Οι ρυθμίσεις αλλάζουν εύκολα μέσα από το λογισμικό του keyboard, το οποίο με τον τρόπο αυτόν μετατρέπεται σε ένα καθαρά προσωπικό εργαλείο. Ισως να μη χρειαστεί να αλλάξουμε τις αρχικές ρυθμίσεις, καθώς από μόνες τους εξυπηρετούν το μεγαλύτερο ποσοστό των χρηστών, αφού είναι προγραμματισμένες να θέτουν σε λειτουργία τα "δημοφιλέστερα" προγράμματα και εφαρμογές. Τα Enhanced Function Keys είναι τα γνωστά F keys, όπου στο



Τα πιο "καυτά" πλήκτρα του keyboard!

MOK έχουν σύνθετες λειτουργίες. Οταν έχουμε σε λειτουργία (ανοιχτό φως) το F lock key, τα πλήκτρα πραγματοποιούν τις συνηθισμένες εργασίες των F keys. Αν κλείσουμε το F lock (κλειστό φως), τότε τα πλήκτρα πραγματοποιούν τις δευτερεύουσες λειτουργίες τους, που αναγράφονται στο επάνω μέρος κάθε πλήκτρου. Και αυτά τα πλήκτρα μπορούν να επαναπρογραμματιστούν μέσω του software, έτσι ώστε να πραγματοποιούν εργασίες ανάλογα με τις προτιμήσεις κάθε χρήστη. Στον πίνακα που ακολουθεί, παρουσιάζονται οι ακριβείς λειτουργίες κάθε πλήκτρου του Microsoft Office Keyboard.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το MOK είναι, αν όχι το κορυφαίο, σίγουρα από τα καλύτερα πληκτρολόγια που κυκλοφορούν στην αγορά. Μόνο και μόνο το γεγονός ότι δίνει τη δυνατότητα προγραμματισμού αρκετών πλήκτρων ανάλογα με τις ανάγκες κάθε χρήστη, το καθιστά ένα "hit". Ο μεγάλος όγκος του είναι, δυστυχώς, ένα μειονέκτημα που ίσως όμως δεν μπορεί να αποφευχθεί. Θα πρέπει να σημειωθεί πως ο όγκος είναι αυτός που συμβάλλει στη μεγάλη εργονομία και άνεση του keyboard και, βέβαια, του δίνει περιθώρια εισαγωγής των νέων πλήκτρων. Ενα αξεπέραστο προϊόν που εντυπωσιάζει. PC

ΟΙ EXTRA ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ OFFICE KEYBOARD



HOT KEYS

1. BACK & FORWARD Με τα πλήκτρα Back και Forward μπορείτε να πηγαίνετε μπροστά και πίσω στα αντικείμενα που έχετε ήδη δει, σε προγράμματα που υποστηρίζουν αυτές τις εντολές (Web browser).

2. KEYBOARD SCROLL WHEEL Κάνει scroll σε documents και Web pages. Ουσιαστικά αντικαθιστά το wheel του ποντικιού και τα scroll arrows.

3. SHORTCUTS Πρόκειται για τα κουμπιά που εφαρμόζουν τις λειτουργίες cut, copy και paste.

4. APPLICATION Μετακινήστε ανάμεσα στα windows που έχετε ανοιχτά με ένα απλό πάτημα του πλήκτρου.

5. F LOCK (Function Lock) Εναλλάσσει τις εντολές κάθε πλήκτρου.

6. OFFICE HOT KEYS Με αυτά τα πλήκτρα ξεκινάτε τα δύο κυριότερα προγράμματα του MS Office (Word και Excel).

7. WEB/HOME Ανοίγει τον επιλεγμένο διακομιστή Internet και σας μεταφέρει στην αρχική ιστοσελίδα του. Αν ο διακομιστής είναι ήδη ανοιχτός, ανοίγει τη home page που έχετε ορίσει.

8. MAIL Ξεκινάει το προεπιλεγμένο e-mail πρόγραμμα. Μπορείτε, βέβαια, να ρυθμίσετε το συγκεκριμένο Key ώστε να ξεκινάει κάποιο άλλο πρόγραμμα της επιλογής σας.

9. CALENDAR Θέτει σε λειτουργία το ημερολόγιο του Microsoft Outlook και μπορείτε να το ρυθμίσετε έτσι ώστε να ανοίγει το πρόγραμμα της αρεσκείας σας.

10. FILES Ξεκινάει τον Windows Explorer.

11. CALCULATOR Με αυτό το πλήκτρο ανοίγει η αριθμομηχανή (κομπιουτεράκι).

12. MUTE/VOLUME Μπορείτε να αυξομειώνετε την ένταση της φωνής (+ και -) και να την κλείσετε τελείως (mute) από το πληκτρολόγιό σας.

13. LOG OFF Ανοίγει το παράθυρο Log Off Windows.

14. SLEEP Το συγκεκριμένο πλήκτρο λειτουργεί μόνο εάν έχετε ενεργοποιημένη τη λειτουργία power management και θέτει σε κατάσταση αναμονής το σύστημά σας.

ENHANCED FUNCTION KEYS

1. HELP (F1) Ανοίγει τη "Βοήθεια" για το ενεργό παράθυρο.

2. OFFICE HOME (F2) Ανοίγει το διακομιστή Internet και σας μεταφέρει στο Office Web site.

3. TASK PANE (F3) Δείχνει ή κρύβει το Office XP task pane.

4. NEW (F4) Δημιουργεί νέα έγγραφα.

5. OPEN (F5) Ανοίγει το έγγραφο που εσείς επιλέγετε σε προγράμματα που υποστηρίζουν αυτή τη λειτουργία.

6. CLOSE (F6) Κλείνει το έγγραφο ή το αρχείο του ενεργού παραθύρου.

7. REPLY (F7) Με το πλήκτρο F7, απαντάτε στο e-mail του ενεργού παραθύρου.

8. FORWARD (F8) Πατώντας αυτό το πλήκτρο, προωθείτε τα e-mails σας.

9. SEND (F9) Αποστολή αλληλογραφίας.

10. SPELL (F10) Θέτει σε λειτουργία το spell-checking program (ορθογραφικός και γραμματικός έλεγχος).

11. SAVE (F11) Ενα από τα πιο χρήσιμα πλήκτρα. Κάνει Save του αρχείου που βρίσκεται στο ενεργό παράθυρο.

12. PRINT (F12) Τυπώνει το αρχείο που βρίσκεται στο παράθυρο που χρησιμοποιούμε.

Hot sites.com

Από αυτόν το μήνα η στήλη "Hot Sites" αλλάζει. Πλέον, θα βλέπουμε δύο διαφορετικές ιστοσελίδες που θα παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και θα συμβαδίζουν με τα γούστα και τις προτιμήσεις σας. Στη στήλη "Hot sites.com" θα παρουσιάζεται ένα ξένο site, ενώ στη "Hot sites.gr" ένα ελληνικό, έτσι ώστε να έχετε περισσότερες επιλογές. Στο Hot site.com αυτού του μήνα, λοιπόν, θα δούμε το justadventure.com, μία ιστοσελίδα αποκλειστικά για adventures. Θα τη λατρέψουν οι οπαδοί του είδους καθώς θα βρουν έναν πολύτιμο βοηθό για τις περιπέτειές τους.

του Ορέστη Μανούσου
orestesman@hotmail.com

Justadventure.com

Το Justadventure είναι ένα site αφιερωμένο αποκλειστικά στα adventure games. Πρόκειται για ένα site που οι περισσότεροι adventurάδες θα χρησιμοποιούν πιθανότατα ως σημείο αναφοράς για τις μελλοντικές κυκλοφορίες παιχνιδιών, αλλά και για νέα γύρω από τις εταιρείες που τα κατασκευάζουν. Περιλαμβάνει reviews και previews για adventures, forum στο οποίο πρέπει να κάνουμε register για να το χρησιμοποιήσουμε, walkthroughs, reviews χρηστών και διάφορα άλλα. Ας δούμε αναλυτικά, όμως, τι μπορεί να μας προσφέρει.



Η λίστα με τα reviews (μόνο για adventures) του justadventures.com.

ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

Η διεύθυνση του site είναι www.justadventure.com και, πληκτρολογώντας την, βγαίνουμε στην κεντρική σελίδα, όπου μας υποδέχεται το logo και η εικόνα ενός εγκαταλελειμμένου σπιτιού, το οποίο οι παλιοί στο χώρο των adventures θα αναγνωρίσουν ως μία από τις μαγευτικές τοποθεσίες του Zork: Grand Inquisitor. Το site, λιτό στο σύνολό του όσον αφορά στη διακόσμηση, ωστόσο φιλικό στον επισκέπτη, μπαίνει κατευθείαν στο "ψητό". Κάτω ακριβώς από το logo βρίσκονται οι πιο βασικές επιλογές που έχουμε. Αυτές είναι οι JA Forum, Eye On Adventure, The Jave, Schedule Of Upcoming Releases, Recent Releases, Reviews και Walkthroughs. Από την επιλογή Forum οδηγούμαστε σε μία καινούρια οθόνη, όπου θα μας ζητηθεί είτε να κάνουμε login είτε, αν είναι η πρώτη φορά που επισκεπτόμαστε το site, register, κάνοντας κλικ στην αντίστοιχη σύνδεση. Η διαδικασία για να εγγραφούμε, προκειμένου να μπορέσουμε να συμμετάσχουμε στις συζητήσεις που γίνονται εκεί, είναι γενικά απλή. Ετσι, λοιπόν, επιλέγοντας να γίνουμε επίσημα πλέον μέλος του Justadventure, πρέπει να συμπληρώσουμε μία φόρμα με τα στοιχεία μας (ονοματεπώνυμο, επάγγελμα, ηλεκτρονική διεύθυνση, στην οποία θα σταλούν λεπτομέρειες όσον αφορά στο προφίλ μας, καθώς και τον προσωπικό κωδικό μας για το forum, τόπο διαμονής, nickname κ.λπ.). Στο τέλος θα πρέπει να επιλέξουμε αν θέλουμε να μας στέλνουν ενημερωτικά mails οι



Η κεντρική σελίδα του site.

moderators ή να δεχόμαστε προσωπικά μηνύματα από άλλους χρήστες. Ας σημειωθεί πως, αν για κάποιον λόγο αλλάξουμε e-mail, τότε θα μας σταλεί ένα τυχαίο password στην καινούρια διεύθυνσή μας. Αφού, λοιπόν, εγγραφούμε και κάνουμε login στο forum, βλέπουμε μία λίστα με τα topics που ήδη υπάρχουν. Τα περισσότερα από αυτά έχουν θέματα σχετικά με adventures ή walkthroughs, εκτός από ελάχιστα των οποίων το περιεχόμενο διαφέρει από αυτό των υπολοίπων και επικεντρώνεται σε ερωτήσεις και απαντήσεις εγκυκλοπαιδικού χαρακτήρα.

Δίπλα από την επιλογή Forum υπάρχει η Eye On Adventure, που μας οδηγεί σε μία σελίδα από την οποία βλέπουμε τα νέα του site, κάτι σαν στήλη περιεχομένων δηλαδή. Ακολουθεί η επιλογή Jave η οποία παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον, αφού επιτρέπει στους χρήστες να βαθμολογήσουν σύμφωνα με τα δικά τους κριτήρια ένα παιχνίδι που έχουν παίξει, ενώ διαθέτει και έναν κατάλογο με πολλά (πραγματικά πολλά) adventure games. Από ένα πρωτότυπο είδος ευρετηρίου, που περιέχει με αλφαβητική σειρά τα εν λόγω παιχνίδια, μπορούμε να επιλέξουμε κάποιο από τα γράμματα και να δούμε μία λίστα με όλα τα games που αντιστοιχούν σε κάθε γράμμα της αλφαβήτου. Επιλέγοντας ένα από αυτά, μπορούμε να δούμε το είδος του (π.χ. point-and-click adventure), τους κατασκευαστές του, την ημερομηνία κυκλοφορίας του, μία σύντομη περιγραφή της υπόθεσής του, μερικά screenshots και boxshots (εικόνες από τη συσκευασία) και τις απαιτήσεις του. Επίσης, από τον ίδιο χώρο μπορούμε να διαβάσουμε ένα preview με τη βαθμολογία του, να κατεβάσουμε patches, wallpapers και άλλα παρόμοια, καθώς και να δούμε διάφορα tips και walkthroughs.



Στο forum θα δούμε τα topics των συζητήσεων που έχουν αναπτυχθεί.



Το καλύτερο ίσως section του site. Walkthroughs για τα περισσότερα games.



Μέσα από το site map δίνεται η δυνατότητα ευκολότερης πρόσβασης σε όλα τα sections.

> Στη "Dungeon of Shame" βρίσκονται οι πέντε μεγαλύτερες "πατάτες" που υπάρχουν στο χώρο των adventure games.

Επιλέγοντας, τώρα, Schedule of Upcoming Releases βλέπουμε έναν κατάλογο με τις κυκλοφορίες των παιχνιδιών που αναμένονται και από ποιες εταιρείες. Από εδώ μπορούμε να πάρουμε χρήσιμες πληροφορίες και τα τελευταία νέα. Επίσης, μπορούμε να δούμε μερικά screenshots και trailers του παιχνιδιού και να παρακολουθήσουμε συνεντεύξεις των παραγωγών. Από τη Recent Releases έχουμε τη δυνατότητα να δούμε reviews και σχόλια γύρω από τις πιο πρόσφατες κυκλοφορίες στο χώρο των adventure games και links για τις κατασκευάστριες εταιρείες.

REVIEWS ΚΑΙ WALKTHROUGHS

Οι επιλογές Reviews και Walkthroughs μας δίνουν τη δυνατότητα να διαβάσουμε σχόλια και οδηγούς για τα παιχνίδια που μας ενδιαφέρουν. Τα walkthroughs είναι αναλυτικά γραμμένα, χωρίς ασάφειες, και με συνοδευτικά screenshots. Τα reviews, από την άλλη, είναι εξίσου καλής ποιότητας αλλά πολύ περισσότερα. Στην κεντρική οθόνη, όπου υπάρχει και ο κατάλογος των reviews, βρίσκονται επίσης τα "Hall of Fame", με τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει, και το κακόφημο "Dungeon of Shame". Σε αυτό βρίσκονται οι πέντε μεγαλύτερες "πατάτες" που υπάρχουν στο χώρο των adventure games, παιχνίδια δηλαδή που δεν προκάλεσαν κανένα άλλο συναίσθημα στους adventurers παρά πίκρα και έκπληξη για την προσπάθεια(;) των προγραμματιστών που πήγε χαμένη, όπως αναφέρεται χαρακτηριστικά στον "Προθάλαμο του dungeon".

Βγαίνοντας από το σκοτεινό μπουντρούμι, πηγαίνουμε πάλι στην κεντρική σελίδα του site όπου, σκρολάροντας προς τα κάτω, βλέπουμε τη στήλη "What's New". Αυτή περιέχει μερικά από τα πιο πρόσφατα reviews και walkthroughs για παιχνίδια που κυκλοφόρησαν πρόσφατα. Ακόμη, στο αριστερό μέρος της οθόνης περιλαμβάνονται μερικοί διαγωνισμοί, downloads και ερωτηματολόγια. Το πιο ενδιαφέρον από αυτά είναι τα ερωτηματολόγια, όπου δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες να συμμετέχουν ενεργά στη διαμόρφωση των αγαπημένων παιχνιδιών τους. Τι εννοούμε με αυτές τις λέξεις; Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές οι παίκτες διάλεγαν ποιο από τα περίπου 15 ήδη υπάρχοντα σκίτσα του παιχνιδιού "Dr Jekyll & Mr. Hyde", που θα κυκλοφορήσει από την Dreamcatcher, θα προτιμούσαν ως Box Cover.

Ένα είναι σίγουρο: Το Justadventure θα λατρέψουν οι απανταχού adventurers, όχι μόνο για την έγκυρη και ποιοτική ενημέρωση που προσφέρει, αλλά και για την πληθώρα των βοηθημάτων που μπορεί κανείς να βρει στις σελίδες του.

Εμείς, λοιπόν, ανανεώνουμε το ραντεβού μας για τον Σεπτέμβριο με περισσότερα hot sites. Μέχρι τότε, καλή διασκέδαση και, πάνω από όλα, καλό καλοκαίρι.

PC

Hot sites.gr

Στη νεοσύστατη στήλη "Hot sites.gr" κάνει το ντεμπούτο του το ελληνικό portal pathfinder.gr, το οποίο μας έκανε εντύπωση με την ποικιλία των υπηρεσιών που προσφέρει. Πρόκειται για ένα ειδησεογραφικό site με πολυδιάστατο, όμως, χαρακτήρα, που κρύβει πολλές εκπλήξεις. Ας το δούμε λίγο καλύτερα...

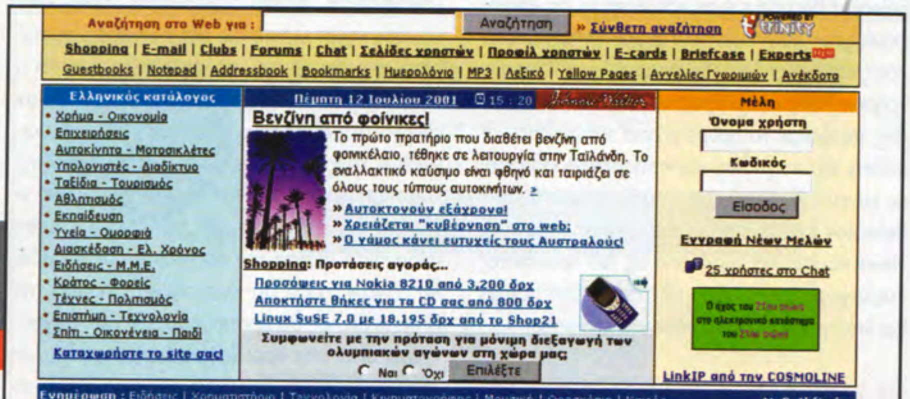
του Ορέστη Μανούσου
orestesman@hotmail.com

Pathfinder.gr

Τα ελληνικά sites όσο περνάει ο καιρός αυξάνονται σημαντικά. Η αύξηση αυτή αντικατοπτρίζει τις ανάγκες που έχουν δημιουργηθεί για έγκαιρη ενημέρωση και προσφορά χρήσιμων πληροφοριών και υπηρεσιών. Ενα από τα sites αυτά είναι και το www. pathfinder.gr, το οποίο προσφέρει στα μέλη του αλλά και στον επισκέπτη ποικίλες υπηρεσίες. Είναι γεγονός ότι καθημερινά πολλοί άνθρωποι ενημερώνονται για το τι συμβαίνει στην Ελλάδα και στον κόσμο μέσα από σελίδες του Διαδικτύου. Ο τρόπος αυτός ενημέρωσης είναι αρκετά διαδεδομένος και στη χώρα μας. Τα περισσότερα ειδησειογραφικά sites προσφέρουν στον επισκέπτη τους όχι μόνο τις ειδήσεις της ημέρας, που ανανεώνονται διαρκώς, αλλά και πληθώρα άλλων υπηρεσιών προκειμένου να ικανοποιήσουν τις απαιτήσεις κάθε χρήστη. Το www.pathfinder.gr είναι ένα site που προσφέρει ενημέρωση και ψυχαγωγία σε ικανοποιητικό βαθμό.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Πληκτρολογώντας τη διεύθυνση www. pathfinder.gr πηγαίνουμε στην κεντρική σελίδα του site, όπου παίρνουμε μία "πρώτη γεύση" απ' αυτό. Στη μέση της οθόνης βλέπουμε τις επικεφαλίδες των πιο σημαντικών ειδήσεων και από κάτω υπάρχουν προτάσεις για ψώνια, καθώς και μία ερώτηση που αφορά στο πιο επίκαιρο συνήθως θέμα (για παράδειγμα, τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, η ερώτηση ήταν αν θα εμπιστευόσαστε το ελληνικό βοδινό κρέας μετά τα πρόσφατα κρούσματα του αφθώδους πυρετού στη χώρα μας). Στο επάνω μέρος υπάρχει μία μηχανή αναζήτησης (search engine), από την οποία μπορούμε, εισάγοντας μία ή και περισσότερες λέξεις, να ψάξουμε στο Δίκτυο για αυτό που μας ενδιαφέρει. Στο αριστερό μέρος της οθόνης έχουμε έναν κατάλογο με ελληνικά sites. Το περιεχόμενό τους εξαρτάται από την επιλογή που κάναμε. Οικονομία, τεχνολογία, διακοπές-τουρισμός, αυτοκίνητα, αθλητισμός, εκπαίδευση είναι λίγες μόνο από τις επιλογές που μας προσφέρονται, ενώ στο τέλος του καταλόγου έχει τη δυνατότητα κάθε ενδιαφερόμενος να καταχωρίσει το δικό του site. Από τα δεξιά έχουμε τη δυνατότητα να εγγραφούμε στο Pathfinder και έτσι να έχουμε πρόσβαση σε όλες τις υπηρεσίες που διατίθενται. Οι υπηρεσίες που σας παρέχονται αν είστε μέλος, είναι δωρεάν mail, ημερολόγιο και ατζέντα (για ραντεβού και άλλες υποχρεώσεις), παρακολούθηση καιρού, χώρο 10MB για τη δημιουργία προσωπικής σελίδας, on-line chatroom, ειδήσεις σε εικοσιτετράωρη βάση (σε συνεργασία με ειδησεογραφικά πρακτορεία από όλο τον κόσμο), ενημέρωση γύρω από τον κινηματογράφο, αναζήτηση MP3 και μουσική ενημέρωση και πολλές άλλες.



Η κεντρική σελίδα του pathfinder.gr.

Στη συνέχεια σειρά έχει η ενημέρωση. Αυτή χωρίζεται σε επιμέρους κατηγορίες, όπως Ειδήσεις, Χρηματιστήριο, Τεχνολογία, Κινηματογράφος, Μουσική, Ωροσκόπιο (!!!) και Καιρός. Σε καθεμία από αυτές τις κατηγορίες μπορούμε να πληροφορηθούμε τις τελευταίες εξελίξεις. Για παράδειγμα, στον κινηματογράφο βλέπουμε τις καινούριες ταινίες, καθώς και αυτές που θα κυκλοφορήσουν προσεχώς. Επίσης, μπορούμε να διαβάσουμε κάποια σχόλια για μερικές από αυτές, καθώς και να μάθουμε νέα γύρω από ηθοποιούς και τις TOP 10 ταινίες της εβδομάδας που πέρασε. Δεν λείπουν, φυσικά, τα links και οι συζητήσεις σε ξεχωριστά chat rooms με θέματα που έχουν επίκεντρο τον κινηματογράφο.

Ακολουθούν πολιτικές και αθλητικές ειδήσεις από την Ελλάδα αλλά και τον κόσμο. Περίοπτη θέση κατέχει το θέμα της ημέρας και ακολουθεί

η υπόλοιπη επικαιρότητα, η οποία καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της σελίδας. Στα δεξιά υπάρχει για τους ενδιαφερόμενους ο Γενικός Δείκτης του ΧΑΑ (Χρηματιστήριο Αξιών Αθήνας), που ανανεώνεται διαρκώς, καθώς και η δυνατότητα αναζήτησης της τιμής οποιασδήποτε μετοχής την τρέχουσα στιγμή. Από κάτω βλέπουμε τις ισοτιμίες των κυριότερων ξένων νομισμάτων και τον "μετατροπέα νομισμάτων".

Στο αριστερό τμήμα υπάρχει το site της ημέρας, ακολουθούμενο από μερικά σχόλια, και κάτω από αυτό ο καιρός σε μερικές πόλεις της Ελλάδας. Τέλος, υπάρχει και το on-line λεξικό, το οποίο αναλαμβάνει να μεταφράσει τις λέξεις που εισάγουμε από τα ελληνικά στα αγγλικά ή και το αντίστροφο. Αξίζει επίσης να επισκεφθεί ο χρήστης τα links με τα ανέκδοτα και τις γελοιογραφίες, όπου στα ήδη υπάρχοντα μπορεί να προσθέσει και τα δικά του.

PATHFINDER EXPERTS

Μία σημαντική καινοτομία που προσφέρει το site είναι και το pathfinder experts. Αν και βρίσκεται σε δοκιμαστικό επίπεδο, είναι αρκετά ενδιαφέρον ως προς το περιεχόμενό του. Τι είναι όμως το pathfinder experts; Πρόκειται για μία δωρεάν υπηρεσία ερωτήσεων και απαντήσεων, με την οποία μπορεί κάποιος να απευθύνει ερωτήσεις σε χρήστες που έχουν δηλωθεί ως experts σε κάποιο θέμα και αυτοί να απαντήσουν. Μπορεί, φυσικά, οποιοσδήποτε να γίνει expert σε κάποιον τομέα, αρκεί βέβαια να έχει επαρκείς γνώσεις πάνω στο αντικείμενο (π.χ. σε αυτοκίνητα ή σε αθλητικές δραστηριότητες), ενώ δεν υπάρχει περιορισμένος αριθμός θεμάτων. Υπάρχουν δύο τρόποι συμμετοχής σε αυτήν την υπηρεσία: είτε να απευθύνουμε ερωτήσεις είτε να τις απαντάνε ως experts.



Εδώ θα βρείτε τα θέματα του Pathfinder Experts.

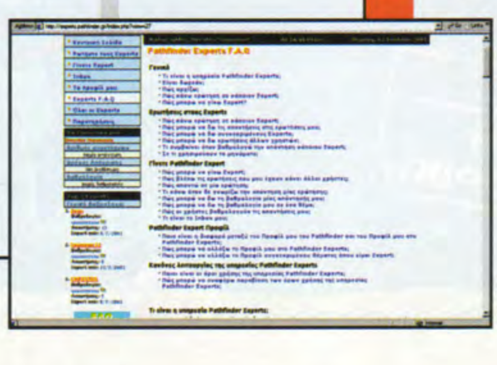
> Για να μπορέσουμε να χρησιμοποιήσουμε το pathfinder experts, απαραίτητη προϋπόθεση είναι η εγγραφή μας στο Pathfinder, η οποία είναι δωρεάν και πάνω απ' όλα πολύ σύντομη.

Για να μπορέσουμε να χρησιμοποιήσουμε το pathfinder experts, απαραίτητη προϋπόθεση είναι η εγγραφή μας στο Pathfinder, η οποία είναι δωρεάν και πάνω απ' όλα πολύ σύντομη (συμπληρώνουμε τα στοιχεία μας από την κεντρική σελίδα ή εναλλακτικά από το pathfinder experts FAQ - Frequently Asked Questions).

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να κάνουμε μία ερώτηση: Καταρχήν, πηγαίνοντας στην αριστερή στήλη και επιλέγοντας "Ρωτήστε τους experts". Εάν βρισκόμαστε ήδη σε κάποιο θέμα, η ερώτηση θα δημοσιευτεί στο συγκεκριμένο topic, διαφορετικά μπορούμε να επιλέξουμε εμείς το θέμα στο οποίο θα δημοσιευτεί. Σε κάθε ξεχωριστό topic υπάρχει η δυνατότητα σύνδεσης από την επιλογή "Ρωτήστε τους experts σε αυτό το θέμα". Ακόμη μπορούμε να απευθυνθούμε σε συγκεκριμένους ειδικούς του site, όπου αναφέρονται ως οι αντίστοιχοι experts σε κάθε θέμα. Σημαντικό είναι το γεγονός ότι οι χρήστες που κάνουν τις ερωτήσεις βαθμολογούν τους ειδικούς ανάλογα με τις απαντήσεις που δίνουν. Το pathfinder experts αποτελεί ένα μέσο για τους χρήστες να ανταλλάξουν απόψεις πάνω σε διάφορα θέματα. Αν τα ήδη υπάρχοντα θέματα δεν καλύπτουν κάποιον χρήστη, τότε αυτός μπορεί να υποβάλλει αίτηση για τη δημιουργία κάποιου νέου στους υπευθύνους της υπηρεσίας. Οπως προαναφέρθηκε, είναι δυνατόν να γίνετε και εσείς ένας expert. Αν έχετε γνώσεις πάνω σε ένα από τα υπάρχοντα θέματα, τότε μπορείτε να γίνετε ειδικός στο συγκεκριμένο θέμα κάνοντας κλικ στη σύνδεση "Γίνετε Expert" που βρίσκεται στην αριστερή στήλη. Αφού επιλέξετε το θέμα που επιθυμείτε, συμπληρώνετε κάποια στοιχεία που θα σας ζητηθούν. Από αυτά, το μόνο που πρέπει να συμπληρωθεί οπωσδήποτε είναι οι "Συστάσεις", όπου γράφετε τους λόγους για τους οποίους θεωρείστε ειδικός και αναφέρετε προηγούμενες εμπειρίες πάνω στο θέμα, όπως σπουδές και εργασία. Όλα τα υπόλοιπα στοιχεία είναι προαιρετικά (e-mail, διεύθυνση κ.λπ.).



Από αυτή τη σελίδα μπορούμε να υποβάλλουμε ερωτήσεις στους experts του site.


Στο FAQ section θα απαντηθούν όλες οι ερωτήσεις σας για το site.

Ως συνέχεια του μεγάλου αφιερώματος στις σπουδές πληροφορικής και αφού ασχοληθήκαμε με την εκπαίδευση στα ελληνικά πανεπιστήμια, ήρθε η σειρά των αντίστοιχων πανεπιστημίων του εξωτερικού και συγκεκριμένα της Μεγάλης Βρετανίας. Θα αναλύσουμε σε βάθος τις σπουδές πληροφορικής στα αγγλικά πανεπιστήμια, τις απαιτήσεις, την προσφορά και τις παροχές τους προς τους Έλληνες φοιτητές.



ΦΑΚΕΛΟΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Σπουδές Πληροφορικής στο εξωτερικό

Πανεπιστήμια Μεγάλης Βρετανίας

του Θανάση Αγγέλου
tangelou@compupress.gr

Κάθε χρόνο, χιλιάδες Ελληνες φοιτητές κάνουν το μεγάλο βήμα, αποχωρίζονται τη χώρα τους και αναχωρούν για σπουδές στο εξωτερικό. Ο λόγος για τον οποίο, όμως, κάνουμε αφιέρωμα μόνο στα πανεπιστήμια της Μεγάλης Βρετανίας και όχι σε αυτά άλλων χωρών, όπως η Ιταλία και οι χώρες του πρώην ανατολικού μπλοκ, που επίσης απορροφούν κάποιο ποσοστό Ελλήνων φοιτητών, έγκειται στο ότι όσον αφορά στις σπουδές πληροφορικής η Μεγάλη Βρετανία βρίσκεται στην κορυφή από άποψη εμπειρίας των διδασκόντων πάνω στο θέμα, παροχών και εγκαταστάσεων. Η Ιταλία παραδοσιακά προσελκύει φοιτητές που θέλουν να σπουδάσουν ιατρική και νομική, ενώ η Βουλγαρία και άλλες γείτονες χώρες, που παρέχουν ένα σχετικά καλό επίπεδο σπουδών σε συνδυασμό με το πολύ φθηνό κόστος ζωής, βρίσκονται πολύ πίσω σε ό,τι αφορά την εμπειρία και την υποδομή πάνω στις σπουδές πληροφορικής. Υπάρχει, βέβαια, και η λύση των ΗΠΑ, όπου εκεί συναντάμε τα κορυφαία πανεπιστήμια του χώρου, καθηγητές με τεράστια εμπειρία και γνώσεις και υποδομή που θα ζήλευαν όλα τα πανεπιστήμια. Δυστυχώς, όμως, το κόστος ζωής είναι ιδιαίτερα υψηλό για το νέο που θέλει να σπουδάσει σε κάποιο αμερικανικό πανεπιστήμιο, για αυτόν το λόγο έχουμε ελάχιστο αριθμό φοιτητών που αναχωρούν για σπουδές στην αμερικανική ήπειρο.

Η χώρα, λοιπόν, που καλύπτει όσο το δυνατόν καλύτερα τις απαιτήσεις των Ελλήνων που θέλουν να σπουδάσουν την επιστήμη της πληροφορικής στο εξωτερικό είναι η Μεγάλη Βρετανία. Τι είναι, όμως, αυτό που φέρνει τη συγκεκριμένη χώρα πρώτη στις προτιμήσεις παιδιών και γονέων; Ενας βασικός λόγος είναι η γλώσσα. Τα αγγλικά είναι η διεθνής γλώσσα της επιστήμης, των επιχειρήσεων, της πολιτικής και όχι μόνο. Από την άλλη πλευρά, το συντριπτικά μεγαλύτερο ποσοστό των ελληνόπουλων έχει αξιόλογο επίπεδο γνώσης σε αυτή τη γλώσσα και μάλιστα από αρκετά μικρή ηλικία (είμαστε ο πλέον γλωσσομαθής λαός της Ευρώπης). Εκτός όμως από το γλωσσικό θέμα, οι περισσότεροι (γονείς κυρίως) γνωρίζουν ή μαθαίνουν για την ποιότητα, την ποικιλία και την ευελιξία των ανώτερων εκπαιδευτικών προγραμμάτων των αγγλικών πανεπιστημίων. Αυτό γίνεται πράξη κυρίως στις σπουδές πληροφορικής, όπου βλέπουμε εκατοντάδες διαφορετικές κατευθύνσεις που δίνουν μεγάλη εξειδίκευση αλλά και ευχέρεια στον υποψήφιο σπουδαστή να επιλέξει το ακριβές θέμα που τον ενδιαφέρει, χωρίς να αναλώνεται για κάποια χρόνια σε γενικότερες σπουδές, περιμένοντας το μεταπτυχιακό πρόγραμμα για να πάρει την εξειδίκευση που θέλει. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της μεγάλης ποικιλίας των courses (κατευθύνσεις - σειρές μαθημάτων) που μπορούν να ακολουθήσουν οι σπουδαστές από το πρώτο έτος σπουδών είναι το course Game Designer, σχεδιαστής παιχνιδιών δηλαδή, εξειδίκευση που συναντάται σε λίγα πανεπιστήμια της Ευρώπης. Η μεγάλη προσφορά των βρετανικών πανεπιστημίων σε προγράμματα σπουδών πάνω στην πληροφορική είναι λογική, αν λάβουμε υπόψη την τεράστια συμμετοχή και επίδραση της χώρας στην παγκόσμια βιομηχανία των υπολογιστών. Για παράδειγμα, η αρχή του World Wide Web (www) επινοήθηκε και θεμελιώθηκε στη Βρετανία. Πολλές μεγάλες εταιρείες του χώρου έχουν την έδρα τους στην Αγγλία και αντλούν δυναμικό από τα βρετανικά πανεπιστήμια. Ετσι εξηγείται και η καλή και συνεχής προσαρμογή των προγραμμάτων σπουδών στις ανάγκες της αγοράς εργασίας. Η διάρκεια σπουδών των courses που έχουν να κάνουν με την επιστήμη των υπολογιστών είναι τρία με τέσσερα χρόνια, ανάλογα με το πρόγραμμα σπουδών.

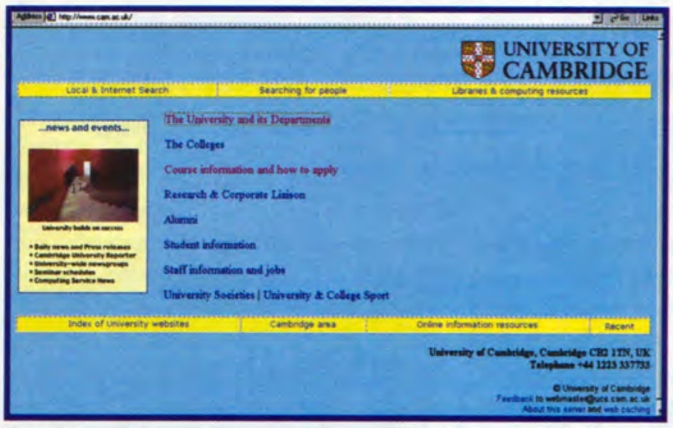
Αλλο ένα σημαντικό στοιχείο για το οποίο οι περισσότεροι νέοι της χώρας μας επιλέγουν τη Γηραιά Αλβιώνα είναι ότι το κόστος σπουδών δεν είναι ιδιαίτερα υψηλό. Μάλιστα σε κάποιες περιπτώσεις είναι ανάλογο με το αντίστοιχο κόστος ζωής κάποιου φοιτητή που θα σπούδαζε σε κάποια μεγάλη πόλη της Ελλάδας, μακριά από το σπίτι του. Επιπλέον, τα αγγλικά πανεπιστήμια προσφέρουν με χαμηλό κόστος στέγη σε όλους τους φοιτητές που προέρχονται από κάποια άλλη χώρα.

Τα βρετανικά πανεπιστήμια είναι συνήθως η δεύτερη επιλογή (αρκετές φορές είναι και η πρώτη) του νέου που θα αποτύχει στις εισαγωγικές εξετάσεις για κάποιο ελληνικό πανεπιστημιακό ίδρυμα. Η χώρα μας "εξάγει" φοιτητές στην Αγγλία από τις αρχές της δεκαετίας του '70 και ο αριθμός των νέων που σπουδάζουν εκεί είναι εντυπωσιακός. Αναφορικά, μόνο στο Manchester, τη δεύτερη μεγαλύτερη πόλη της Αγγλίας, βρίσκονται γύρω στους 15.000 Ελληνες φοιτητές. Τέλος, ένα από τα βασικά στοιχεία που ελκύει τους νέους στα πανεπιστήμια της Μεγάλης Βρετανίας είναι το γεγονός πως τα πτυχία των βρετανικών πανεπιστημίων αναγνωρίζονται από το ΔΙΚΑΤΣΑ (Διαπανεπιστημιακό Κέντρο Αναγνώρισης Τίτλων Σπουδών Αλλοδαπής). Υπάρχουν, βέβαια, και οι λίγες περιπτώσεις όπου ο αριθμός των μαθημάτων που έχει παρακολουθήσει ο απόφοιτος κατά τη διάρκεια των σπουδών του είναι μικρότερος από τις απαιτήσεις του ΔΙΚΑΤΣΑ για να αναγνωριστεί το πτυχίο του. Σε αυτή την περίπτωση ο απόφοιτος θα πρέπει να καλύψει τη διαφορά των μαθημάτων, δίνοντας εξετάσεις στην αρμόδια υπηρεσία. Τα πανεπιστήμια δίνουν επίσης αναβολή στρατού, βασικότατο στοιχείο για το μεγαλύτερο ποσοστό των νέων.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΠΟΥΔΩΝ/ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Τα προγράμματα σπουδών της Επιστήμης των Υπολογιστών (Computer Science) στην Αγγλία χωρίζονται σε δύο μεγάλους κλάδους. Από τη μία, έχουμε τον κλάδο των Υπολογιστών, που περιέχει τα εξής θέματα σπουδών: Computing, Computer Science και Computer Systems Engineering, και, από την άλλη, τον κλάδο της πληροφορικής με τα θέματα: Information, Information Science και Information Studies. Κάθε θέμα σπουδών (subject) περιέχει courses που ποικίλλουν ανάλογα με την εξειδίκευση και τους συνδυασμούς καθενός. Τα courses είναι η σειρά μαθημάτων που ακολουθεί κάθε πανεπιστήμιο για το εκάστοτε αντικείμενο.

Σπουδές Πληροφορικής στο εξωτερικό



Το site του καλύτερου πανεπιστημίου στις σπουδές πληροφορικής (www.cam.ac.uk).



Η έρευνα των αγγλικών "Times" ξεχωρίζει τα καλύτερα πανεπιστήμια στις σπουδές πληροφορικής.

Στο θέμα Computer Science θα βρείτε 3.485 courses, ενώ στο Computing ο αριθμός φτάνει τα 2.642. Από την άλλη πλευρά, έχουμε 1.632 courses που εντάσσονται στο θέμα Information. Για να γίνει σαφής η έννοια των courses, θα πάρουμε ως παράδειγμα το Internet Computing, που είναι μία από τις υποκατηγορίες του Computing. Στο Internet Computing, λοιπόν, θα βρούμε 54 courses. Αυτές οι σειρές μαθημάτων χωρίζονται στα αμιγώς Internet Computing Courses και στα Internet Computing Courses, σε συνδυασμό με άλλο ένα θέμα της επιλογής σας. Αυτό σημαίνει πως μπορείτε να σπουδάσετε το course παράλληλα με Business, Engineering ή κάποιο άλλο αντικείμενο σπουδών που προσφέρουν τα πανεπιστήμια. Αυτό συμβαίνει με όλα τα courses της επιστήμης των υπολογιστών και δίνει τη δυνατότητα μεγάλης ευελιξίας και ευρύτερης γνώσης στους σπουδαστές. Δυστυχώς, ο αριθμός τους είναι πολύ μεγάλος για να μπορέσουμε να έχουμε έναν αναλυτικό πίνακα, όπου θα παρουσιαστούν όλα τα courses κάθε κλάδου σπουδών αλλά και τα πανεπιστήμια που τα περιέχουν.

ΤΡΟΠΟΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ

Για να εισαχθεί κάποιος Ελληνας φοιτητής στο πανεπιστήμιο και το course που επιθυμεί, θα πρέπει να παρακολουθήσει ένα προκαταρκτικό έτος σπουδών, το foundation course. Αυτό το έτος μπορεί να γίνει είτε σε αναγνωρισμένα κέντρα στη χώρα μας είτε στα ίδια τα πανεπιστήμια. Φυσικά, η εγγραφή στο foundation course κάποιου πανεπιστημίου δεν σημαίνει και την αυτόματη εισαγωγή σε αυτό. Ο μαθητής θα πρέπει να περάσει τα μαθήματα που παρακολουθεί, να πετύχει δηλαδή το μέσο όρο της βαθμολογίας. Από τη στιγμή που ο σπουδαστής περάσει με επιτυχία το έτος προετοιμασίας και έχει εξασφαλίσει τη θέση στο πανεπιστήμιο όπου παρακολούθησε τα μαθήματα, έχει τη δυνατότητα να υποβάλλει αιτήσεις και σε άλλα ανώτερα εκπαιδευτικά ιδρύματα. Υπάρχει, βέβαια, και ένας άλλος, διαφορετικός δρόμος εισόδου στα πανεπιστήμια: κάποια ελληνικά αγγλόφωνα ιδιωτικά κολέγια που λειτουργούν στη χώρα μας και συνεργάζονται με βρετανικά πανεπιστήμια. Τρανό και αξιόπιστο παράδειγμα είναι το Mediterranean College, το πρώτο κολέγιο στην Ελλάδα που συνεργάζεται με αξιόλογα πανεπιστήμια της Μεγάλης Βρετανίας στο οποίο λειτουργεί τμήμα Υπολογιστών (Computing School). Ενα από τα πανεπιστήμια



Στο www.studentuk.com, θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες για τη φοιτητική ζωή στην Αγγλία και διάφορους τρόπους εξοικονόμησης χρημάτων.

με το οποίο το Mediterranean College συνεργάζεται στενά είναι το University of York, που όπως θα δείτε και στον πίνακα αξιολόγησης των πανεπιστημίων, είναι δεύτερο (με ελάχιστη διαφορά από το πρώτο) στη σειρά των καλύτερων πανεπιστημίων στις σπουδές πληροφορικής. Μέσω του Mediterranean College μπορείτε να σπουδάζετε σε πανεπιστήμιο του εξωτερικού παραμένοντας στην Ελλάδα. Περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό το θέμα, όμως, θα δούμε στο επόμενο τεύχος και στο αφιέρωμα για την ιδιωτική ανώτερη εκπαίδευση στην Ελλάδα.

Επιστρέφοντας στο κυρίως θέμα, αφού ο σπουδαστής έχει επιτύχει στο έτος προετοιμασίας, θα πρέπει να κάνει την αίτηση στα πανεπιστήμια που επιθυμεί και να δηλώσει παράλληλα το course που τον ενδιαφέρει. Ο υποψήφιος έχει τη δυνατότητα να δηλώσει μέχρι και έξι πανεπιστήμια στην αίτησή του. Τα πανεπιστημιακά ιδρύματα που θα επιλέξει, θα πρέπει να είναι ανάλογα με το επίπεδο του μαθητή. Ο βαθμός απολυτηρίου λυκείου, η βαθμολογία του Foundation course και το επίπεδο των αγγλικών του θα κρίνουν την εισαγωγή του στο πανεπιστήμιο. Αν κάποιος μαθητής δηλώσει τα έξι πρώτα πανεπιστήμια του πίνακα που ακολουθεί και ο βαθμός απολυτηρίου του δεν ξεπερνά το 16, είναι σχεδόν απίθανο να τον δεχτούν. Η επιλογή των πανεπιστημίων θα πρέπει να γίνει λαμβάνοντας υπόψη το background και τις γνώσεις του μαθητή, το ακριβές αντικείμενο που έχει επιλέξει (να υπάρχει το course που επιθυμεί στο πανεπιστήμιο που θα διαλέξει), ενώ, βέβαια, καλό είναι να δηλωθεί και ένα πανεπιστήμιο χαμηλότερης κλίμακας, έτσι ώστε, αν δεν επιτευχθεί η εισαγωγή στις πρώτες επιλογές, να είναι τουλάχιστον σίγουρη η εγγραφή του σε κάποιο πανεπιστημιακό ίδρυμα. Σε περίπτωση που ο μαθητής δεν καταφέρει να εισαχθεί στο πανεπιστήμιο της επιλογής του, τα πράγματα δεν είναι τραγικά, καθώς μπορεί να συνεχίσει να κάνει αιτήσεις κατά τη διάρκεια των σπουδών του ή μπορεί απλώς να πάρει το πτυχίο του και να κάνει το μεταπτυχιακό σε άλλο πανεπιστήμιο της επιθυμίας του.

ΚΟΣΤΟΣ ΖΩΗΣ - ΔΙΔΑΚΤΡΑ

Η ευχέρεια κάλυψης των εξόδων κατά τη διάρκεια των σπουδών είναι ένα από τα βασικότερα στοιχεία που θα κρίνουν το αν θα σπουδάσει ή όχι ένας φοιτητής στο εξωτερικό. Τα σημαντικότερα έξοδα είναι τα δίδακτρα. Βέβαια, δεν είναι κάτι που θα πρέπει να τρομάζει τον υποψήφιο σπουδαστή και το γονέα που καλείται να τα πληρώσει. Κάνοντας αίτηση για

εισαγωγή σε κάποιο βρετανικό πανεπιστήμιο, ο φοιτητής θα πρέπει να παρουσιάσει και κάποιο αποδεικτικό εισοδήματος της οικογένειας. Ανάλογα με το ύψος του εισοδήματος κυμαίνονται και τα δίδακτρα. Τα περισσότερα πανεπιστήμια δεν "χρεώνουν" τους πολίτες της Ευρωπαϊκής Κοινότητας. Σε περίπτωση, όμως, που κάποιος φοιτητής αποτύχει και χρειαστεί να επαναλάβει το ίδιο έτος, τότε θα πρέπει να καταβάλει τα δίδακτρα του επαναλαμβανόμενου έτους σπουδών κανονικά. Τα πανεπιστήμια της Σκωτίας απαλλάσσουν αμέσως τους Ελληνες φοιτητές από τα δίδακτρα. Στα λίγα πανεπιστήμια της υπόλοιπης Βρετανίας, που δεν υπάρχει απαλλαγή για τους Ευρωπαίους, τα δίδακτρα δεν ξεπερνούν τις 1.000 λίρες ετησίως.

Το άλλο σκέλος που θα πρέπει να διερευνηθεί είναι αυτό του κόστους ζωής. Οπως τόνισα και στην αρχή, κάποιες φορές οι σπουδές στην Αγγλία ίσως είναι πιο οικονομικές από τις σπουδές στην Ελλάδα. Αυτό, βέβαια, είναι υποκειμενικό θέμα και εξαρτάται από τον τρόπο ζωής του φοιτητή. Ωστόσο, το κόστος ζωής δεν ξεπερνά τις 500.000 δρχ. μηνιαίως, αλλά δεν είναι και λιγότερο από 300.000 δρχ. Αυτό το ποσό κυμαίνεται ανάλογα με τον τόπο σπουδών και διαμονής. Το Λονδίνο, για παράδειγμα, είναι η ακριβότερη πόλη, όπου αναπόφευκτα τα έξοδα θα είναι πολλά. Οσο ανεβαίνουμε γεωγραφικά προς το Βορρά το κόστος ζωής μειώνεται αισθητά, εξαιρώντας βέβαια τις μεγάλες πόλεις, όπως το Manchester και το Liverpool, που δεν φτάνουν στα ίδια επίπεδα με το Λονδίνο αλλά σίγουρα δεν είναι φθηνότερα μέρη από τις μικρές πόλεις.

Στο πρώτο έτος σπουδών κάθε φοιτητής μπορεί να μείνει στις φοιτητικές εστίες που προσφέρουν αρκετά φθηνή και παράλληλα ποιοτική φιλοξενία. Οι φοιτητές στη Μεγάλη Βρετανία έχουν πολλές παροχές και μία από αυτές είναι η Union Card, η κάρτα δηλαδή της Εθνικής Ενωσης Φοιτητών, την οποία κάθε σπουδαστής δικαιούται. Με την κάρτα αυτή τα μέλη της ένωσης έχουν έκπτωση μέχρι και 50% σε είδη ρουχισμού, τρόφιμα, βιβλία και διασκέδαση. Γενικότερα με έναν καλό προγραμματισμό, το κόστος μπορεί να μειωθεί και να κυμανθεί στα επίπεδα που κάθε φοιτητής θέλει.

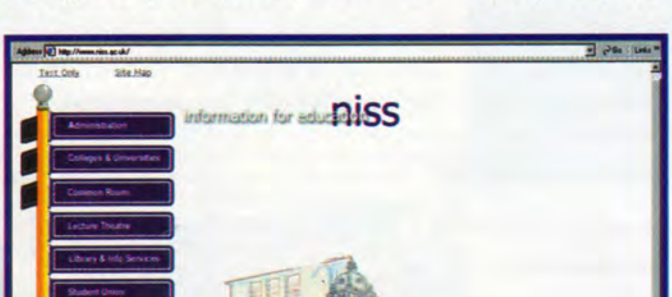
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Δυστυχώς, δεν υπάρχουν επίσημα στοιχεία όσον αφορά στους αποφοίτους πανεπιστημίων της Μεγάλης Βρετανίας και στο βαθμό απορρόφησής τους από την ελληνική αγορά εργασίας. Λαμβάνοντας, βέβαια, υπόψη τα στοιχεία που συλλέξαμε στο προηγούμενο τεύχος, στο αφιέρωμα στην Αγορά Εργασίας και Επαγγελματικής Αποκατάστασης, οι νέοι που επιστρέφουν από τη Γηραιά Αλβιώνα με το πτυχίο πληροφορικής στα χέρια τους είναι περιζήτητοι. Η γρήγορη απορρόφησή τους από την αγορά εργασίας εξαρτάται, βέβαια, και από την ειδίκευση που έχουν αποκτήσει. Οσον αφορά στη Μεγάλη Βρετανία, πάντως, είναι μάλλον εύκολο για τον Ελληνα απόφοιτο που θέλει να συνεχίσει να ζει και να εργάζεται εκεί, να βρει εργασία. Οπως και στη χώρα μας, έτσι και στην Αγγλία υπάρχει έλλειμμα στελεχών πληροφορικής. Το γεγονός αυτό σε συνδυασμό με το ότι τα πανεπιστήμια διοργανώνουν τουλάχιστον δύο φορές το χρόνο "Μέρες Καριέρας", συναντήσεις δηλαδή φοιτητών με στελέχη εταιρειών που αναζητούν προσωπικό, καθιστά την εύρεση εργασίας στη Μεγάλη Βρετανία μία μάλλον όχι και τόσο δύσκολη υπόθεση. Οι μισθοί είναι υψηλοί και οι ευκαιρίες σαφώς περισσότερες από αυτές που παρουσιάζονται στην "οπισθοδρομική", στη βιομηχανία πληροφορικής και υπολογιστών, χώρα μας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η μεγάλη ποικιλία θεμάτων σπουδών πάνω στην πληροφορική, η ποιότητα σπουδών και το φυσιολογικό κόστος ζωής είναι ίσως τα στοιχεία που θα πρέπει να κρατήσουμε ως τα σημαντικότερα της έρευνάς μας. Το βρετανικό ανώτερο εκπαιδευτικό σύστημα είναι αρκετά βατό και ευέλικτο για τον Ελληνα φοιτητή και τα έτη σπουδών δεν ξεπερνούν τα τέσσερα χρόνια, αν και είναι πλέον απαραίτητο ένα μεταπτυχιακό, που σημαίνει πως θα πρέπει να προστεθούν ακόμα ένα ή και δύο χρόνια στο συνολικό προγραμματισμό. Σαφώς το επίπεδο όλων των αγγλικών πανεπιστημίων, ακόμα και αυτών που βρίσκονται χαμηλά στην κατάταξη, είναι αρκετά καλό και ο απόφοιτος που θα επιστρέψει στην Ελλάδα κατέχοντας το πτυχίο κάποιου αγγλικού πανεπιστημίου, δεν θα αντιμετωπίσει προβλήματα σχετικά με την αναγνώριση του πτυχίου ή την εύρεση εργασίας. Οι σπουδές πληροφορικής στο εξωτερικό είναι σίγουρα μία καλή λύση.

Τα πανεπιστήμια διοργανώνουν τουλάχιστον δύο φορές το χρόνο "Μέρες Καριέρας", συναντήσεις δηλαδή φοιτητών με στελέχη εταιρειών που αναζητούν προσωπικό.



Ολα τα πανεπιστήμια και τα courses πάνω στους υπολογιστές υπάρχουν στο www.niss.ac.uk.



Πολλές πληροφορίες για τις σπουδές στη Μ. Βρετανία θα βρείτε στην ιστοσελίδα του Βρετανικού Συμβουλίου (www.britishcouncil.gr).

Σπουδές Πληροφορικής στο εξωτερικό

Η ΕΡΕΥΝΑ ΤΩΝ "TIMES"

ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΒΡΕΤΑΝΙΚΩΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΩΝ (ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ)

	ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑ	Α	Β	Γ	Δ	Ε		ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑ
1	Cambridge	E	5	A	29,7	100,0	41	Hull
2	York	E	5	A	28,5	98,9	42	Bradford
3	Warwick	E	5	A	28,4	98,8	43	Liverpool
4	Oxford	E	5	B	29,7	97,3	44	Aberdeen
5	London, Imperial	E	5	B	28,7	96,4	45	Stirling
6	Edinburgh	E	5	A	23,3	90,8	46	Greenwich
7	Glasgow	E	5	B	21,0	89,6	47	Aston
8	Manchester	E	5	B	24,4	89,5	48	Keele
9	Southampton	E	5	B	23,1	88,3	49	Leicester
10	Exeter	E	4	A	22,8	86,7	50	Brunel
11	Swansea	E	4	A	19,9	84,2	51	Ulster
12	Kent	E	4	B	21,3	83,6	52	Brighton
13	Heriot - Watt	HS	4	B	20,7	66,5	53	Surrey
14	St Andrews	HS	4	B	19,3	64,2	54	Plymouth
15	Teesside	E	2	D	12,9	63,8	55	Robert Gordon
16	Strathclyde	HS	3	C	21,2	60,1	56	Bristol
17	Bath	S	5	A	26,2	58,1	57	Nottingham Trent
18	Bristol	S	5	A	26,1	58,0	58	Hertfordshire
19	London, UCL	S	5	B	26,1	55,8	59	Sunderland
20	Lancaster	S	5	A	21,1	53,6	60	L. John Moores
21	Durham	S	4	B	24,9	51,5	61	Abertay Dundee
22	Dundee	S	5	A	25,3	51,3	62	Huddersfield
23	Sheffield	S	4	B	24,1	50,8	63	Oxford Brookes
24	Nottingham	S	4	B	23,8	50,5	64	Kingston
25	Sussex	S	5	B	19,7	50,1	65	Glamorgan
26	Leeds	S	4	B	23,1	49,9	66	Paisley
27	Cardiff	S	4	A	20,8	49,8	67	Man. Metropolitan
28	Birmingham	S	4	B	22,8	49,7	68	Sheffield Hallam
29	Newcastle	S	5	B	17,3	47,9	69	London, Goldsmiths
30	UMIST	S	4	B	20,5	47,6	70	Cranfield
31	Reading	S	4	B	20,0	47,1	71	Bournemouth
32	Queens, Belfast	S	4	B	19,5	46,7	72	Northumbria
33	London, Royal Holloway	S	4	B	19,1	46,3	73	Middlesex
34	Aberystwyth	S	4	A	16,8	46,2	74	De Montfort
35	East Anglia	S	4	B	18,7	46,0	75	Leeds Metropolitan
36	London, Queen Mary	S	4	B	18,3	45,6	76	Portsmouth
37	Loughborough	S	4	C	21,7	45,4	77	Salford
38	London, Kings	S	3	C	22,2	43,3	78	Westminster
38	Essex	S	4	B	15,7	43,3	79	Napier
40	City	S	3	B	19,2	43,2	80	Staffordshire

Α: Ποιότητα διδασκαλίας (E = Excellent, HS = Highly Satisfactory, S = Satisfactory)

Β: Καθορισμός μελέτης/εργασίας σπουδαστών (5= Five stars και αντίστοιχα κινούμαστε χαμηλότερα)

Γ: Ποιότητα/ισορροπία προσωπικού (A = Σχεδόν όλοι οι καθηγητές έχουν πολύ καλό επίπεδο, F = Σχεδόν κανείς δεν έχει καλό επίπεδο γνώσεων και εμπειρίας)

Δ: Επίπεδο πρωτοετών φοιτητών (άριστα = 30,0)

Ε: Συνολική βαθμολογία (άριστα = 100,0)

** THE TIMES (UK)*

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ...

Η παλαιότερη και εγκυρότερη εφημερίδα του πλανήτη, οι "Times" του Λονδίνου, πραγματοποίησε πριν από δύο μήνες μία μεγάλη έρευνα και αξιολόγησε όλα τα βρετανικά πανεπιστήμια ανάλογα με το θέμα σπουδών του καθενός. Οταν πρόκειται, βέβαια, για έρευνα των "Times", όπου χρησιμοποιούνται ειδικές τεχνικές στατιστικής και λαμβάνεται υπόψη στην έκδοση των αποτελεσμάτων και η μικρότερη λεπτομέρεια, δεν τίθεται θέμα μη εγκυρότητας, ενώ θα πρέπει να υπολογίζουμε σε ελάχιστα ως μηδαμινά λάθη και ανακρίβειες.

Επιλέγοντας, λοιπόν, ως θέμα σπουδών την Επιστήμη των Υπολογιστών (Computer Science), έχουμε μία λίστα με την αξιολόγηση των σχετικών πανεπιστημίων. Ξεκινώντας από το "δυνατότερο", φτάνουμε στο πανεπιστήμιο που έχει τα πιο "αδύνατα" τμήματα στις σπουδές πληροφορικής. Η έρευνα περιλαμβάνει 80 πανεπιστήμια της Μεγάλης Βρετανίας, ενώ υπάρχει αναλυτική βαθμολόγηση για τα 40 πρώτα. Τα υπόλοιπα ανώτερα εκπαιδευτικά ιδρύματα δεν βαθμολογούνται, αν και βρίσκονται κατά σειρά προτεραιότητας. Τα πανεπιστήμια "εξετάστηκαν" ως προς το επίπεδο διδασκαλίας που προσφέρουν, την ποσότητα και ποιότητα της έρευνας και των εργασιών που αναλαμβάνουν οι φοιτητές, το επίπεδο και το εύρος γνώσεων των καθηγητών και, τέλος, το επίπεδο των πρωτοετών φοιτητών. Με βάση τα αποτελέσματα που προέκυψαν βγήκε η τελική κατάταξη των πανεπιστημίων. Οσο ανεβαίνουμε στην κορυφή τόσο αυξάνει η ποιότητα αλλά και οι απαιτήσεις των πανεπιστημίων για την εισαγωγή υποψηφίων. Οπως θα διαπιστώσετε, το Cambridge είναι το κορυφαίο πανεπιστήμιο όσον αφορά στις σπουδές υπολογιστών, αν και οι διαφορές των πανεπιστημίων της πρώτης πεντάδας είναι αρκετά μικρές.



Games Channel

Ο παράδεισος των gamers

του Ορέστη Μανούσου
orestesman@hotmail.com



Τα τελευταία χρόνια ο χώρος των on-line games έχει γνωρίσει μεγάλη άνθηση παγκοσμίως. Φυσικά, η "μόδα" αυτή δεν θα μπορούσε παρά να έρθει και στην Ελλάδα. Αντιπροσωπευτικό παράδειγμα είναι το T4C της Digital Content. Το τελευταίο δημιούργημα της DigiCon είναι το Games Channel, το οποίο αναλαμβάνει να φέρει στις οθόνες μας τα καλύτερα επιτραπέζια παιχνίδια όλων των εποχών (όπως το σκάκι και το τάβλι), απ' όπου θα μπορούμε να τα παίζουμε έχοντας ως αντιπάλους παίκτες από την Ευρώπη, την Αμερική και γενικά απ' όλο τον κόσμο.

Η Digital Content (ή αλλιώς DigiCon) έκανε την εμφάνισή της πριν από περίπου δύο χρόνια, και καθιερώθηκε στο χώρο με το μοναδικό στη χώρα μας multiplayer RPG, το πασίγνωστο T4C (www.t4c.gr). Πρόσφατα, η DigiCon έκανε άλλο ένα πρωτοποριακό βήμα, αυτή τη φορά στο χώρο του multiplayer board gaming. Η πρωτοβουλία αυτή, το Games Channel (www.gameweb.gr/ggc), αποτελεί σημαντική καινοτομία για τα ελληνικά δεδομένα, αφού πρόκειται για το πρώτο site, το οποίο επιτρέπει στους χρήστες του να παίξουν πάνω από τριάντα διαφορετικά on-line "board games" με παίκτες από όλο τον κόσμο. Αξίζει να σημειωθεί ότι η δημιουργία του site της DigiCon προέκυψε έπειτα από μακροχρόνια διεθνή συνεργασία με εξειδικευμένες εταιρείες.

ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

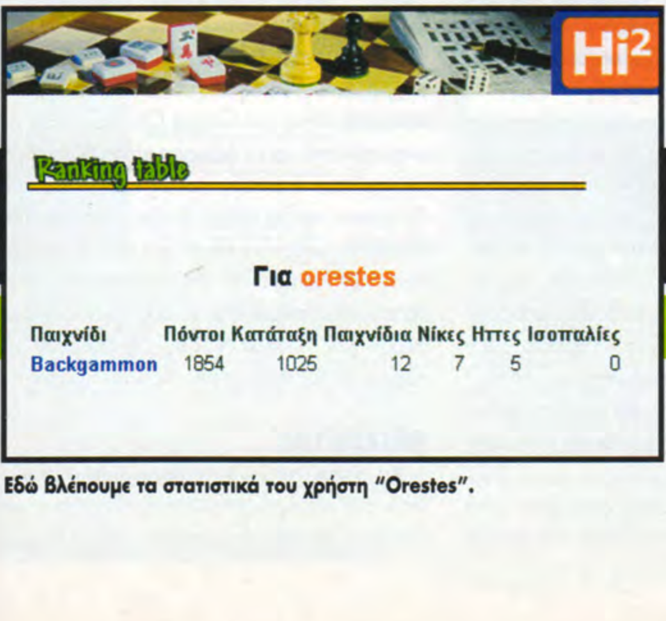
Στην κεντρική σελίδα του Games Channel (www.gameweb.gr/ggc) μπορούμε αρχικά να δούμε ένα σύντομο preview του site, το οποίο περιέχει χρήσιμες πληροφορίες, να κάνουμε την εγγραφή μας (register), αν δεν έχει προηγηθεί, και έπειτα να "κατεβάσουμε" τον client προκειμένου να μπορέσουμε να παίξουμε. Η όλη διαδικασία είναι αρκετά απλή και χωρίζεται σε επιμέρους βήματα, τα οποία θα περιγράψουμε στη συνέχεια.

Σε πρώτη φάση, λοιπόν, συμπληρώνουμε μία φόρμα με το προσωπικό προφίλ μας από την επιλογή "Register" (user name, password, e-mail account) και κατόπιν προσθέτουμε επιπλέον πληροφορίες, όπως η ηλικία, το φύλο, ο τόπος διαμονής κ.λπ. Υπάρχει, φυσικά, η δυνατότητα στο μέλλον να τροποποιηθεί το προφίλ του καθενός από το "Edit profile" (αλλαγή του e-mail, για παράδειγμα), καθώς και να προστεθεί φωτογραφία, εργαλεία με τα οποία ο χρήστης μπορεί να δώσει το δικό του χρώμα στην "ψηφιακή" ταυτότητά του.

Μετά τη δημιουργία του προσωπικού προφίλ και επιλέγοντας "Download", αρχίζει το κατέβασμα του client **(περιλαμβάνεται και στο συνοδευτικό μας CD-ROM)**. Ο χρόνος που χρειάζεται για να ολοκληρωθεί το download (μεγέθους ενός MB) είναι σχετικά μικρός και εξαρτάται από την ταχύτητα της σύνδεσης που διαθέτουμε. Στο φάκελο όπου αποθηκεύτηκε το αρχείο βρίσκεται και το "setupgc.exe", το οποίο πρέπει να εκτελεστεί κάνοντας διπλό κλικ. Αφού ολοκληρωθεί το setup και η εγκατάσταση, δημιουργείται, εφόσον το επιλέξουμε, ένα shortcut στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή. Από αυτό το εικονίδιο, και με την προϋπόθεση ότι ο υπολογιστής είναι συνδεδεμένος στο Δίκτυο, πηγαίνουμε στο κεντρικό chat room του Games Channel.

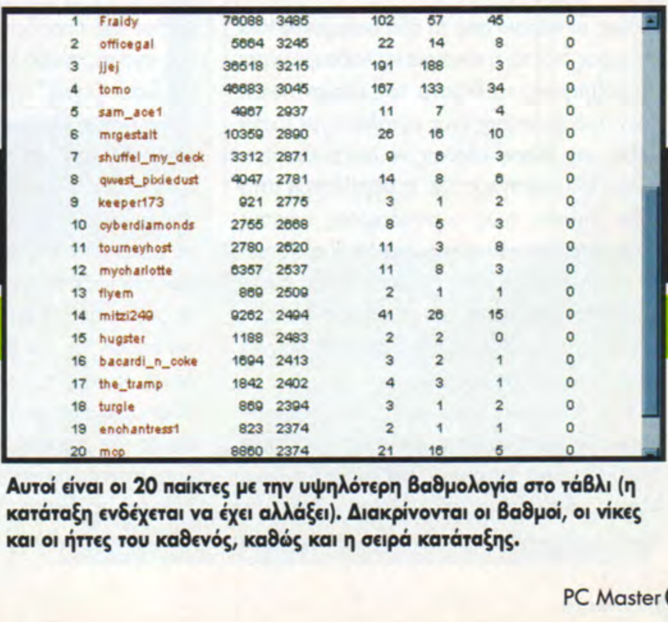
Το Games Channel προσφέρει τη δυνατότητα στους χρήστες του να το διαμορφώσουν, ουσιαστικά, ανάλογα με τα γούστα τους.

Η διαδικασία είναι σχετικά σύντομη και εύκολη, αν ληφθεί υπόψη το γεγονός ότι υπάρχουν βήμα προς βήμα οδηγίες και αναλυτικό troubleshooting. Πέρα από τον λειτουργικό οδηγό εγκατάστασης, η κεντρική σελίδα προσφέρει κι άλλες δυνατότητες. Καταρχήν, μπορούμε να



Παιχνίδι	Πόντοι	Κατάταξη	Παιχνίδια	Νίκες	Ηττες	Ισοπαλίες
Backgammon	1854	1025	12	7	5	0

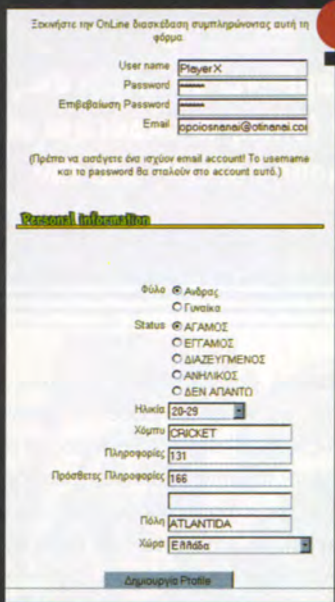
Εδώ βλέπουμε τα στατιστικά του χρήστη "Orestes".



1	Fraidy	76088	3485	102	57	45	0
2	officegal	5864	3245	22	14	8	0
3	jjej	36518	3215	191	188	3	0
4	tomo	46683	3045	167	133	34	0
5	sam_ace1	4967	2937	11	7	4	0
6	mrgestalt	10359	2890	26	16	10	0
7	shuffel_my_deck	3312	2871	9	6	3	0
8	qwest_pixiedust	4047	2781	14	8	6	0
9	keeper173	921	2775	3	1	2	0
10	cyberdiamonds	2755	2668	8	5	3	0
11	tourneyhost	2780	2620	11	3	8	0
12	mycharlotte	6357	2537	11	8	3	0
13	flyem	869	2509	2	1	1	0
14	mitzi249	9262	2494	41	26	15	0
15	hugster	1188	2483	2	2	0	0
16	bacardi_n_coke	1694	2413	3	2	1	0
17	the_tramp	1842	2402	4	3	1	0
18	turgle	869	2394	3	1	2	0
19	enchantress1	823	2374	2	1	1	0
20	mop	8860	2374	21	16	5	0

Αυτοί είναι οι 20 παίκτες με την υψηλότερη βαθμολογία στο τάβλι (η κατάταξη ενδέχεται να έχει αλλάξει). Διακρίνονται οι βαθμοί, οι νίκες και οι ήττες του καθενός, καθώς και η σειρά κατάταξης.

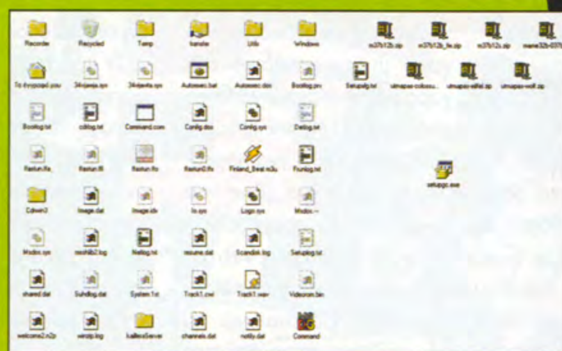
ΠΩΣ ΝΑ ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΣΕ 5'



1. Πηγαίνουμε στο site του Games Channel, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Register και συμπληρώνουμε τα στοιχεία μας.



2. Στη συνέχεια κατεβάζουμε τον client από το πλήκτρο Download και επιλέγουμε "Download NOW", όπως φαίνεται στην φωτογραφία. Εναλλακτικά μπορούμε να πάρουμε τον client από το συνοδευτικό CD αυτού του τεύχους.



3. Αφού ολοκληρωθεί το download, τρέχουμε το αρχείο "setupgc.exe" από το φάκελο που το έχουμε αποθηκεύσει κάνοντας διπλό κλικ.



4. Πηγαίνουμε στο C:\WINDOWS\Start Menu\Programs\Compupress Software και κάνουμε διπλό κλικ στο εικονίδιο "Start the Games Channel".



5. Ακολουθεί το login, όπου γράφουμε το όνομά μας και πληκτρολογούμε το password.



6. Αν όλα έχουν πάει ως εδώ καλά, τότε θα βλέπουμε αυτήν την οθόνη, όπου μπορούμε πλέον να αρχίσουμε να επικοινωνούμε και να παίζουμε με τους άλλους παίκτες.

μπούμε σε κάποιο από τα ήδη υπάρχοντα fora, όπου μας δίδεται η ευκαιρία να λάβουμε μέρος σε συζητήσεις, τα θέματα των οποίων ποικίλλουν. Υπάρχει επίσης ένας κατάλογος με τα παιχνίδια που μπορεί κάποιος να παίξει και με το όνομα του παίκτη που έχει τη μεγαλύτερη κατάταξη, δηλαδή τους περισσότερους πόντους. Είναι κατά κάποιον τρόπο ένα "Hall of Fame", το οποίο ενημερώνεται διαρκώς. Εκτός αυτών, παρέχεται η δυνατότητα, σε όποιον θέλει, να δει τα στατιστικά του (βαθμοί σε κάθε παιχνίδι, νίκες, ήττες, ισοπαλίες κ.λπ.).

Μία τελευταία λειτουργία που αξίζει να σημειωθεί είναι αυτή της επιλογής "Αναζήτηση προφίλ", μέσω της οποίας μας δίδεται η δυνατότητα να ψάξουμε για άλλους χρήστες, το προφίλ των οποίων να ταιριάζει με αυτό που ζητάμε (για παράδειγμα, άνδρα-γυναίκα, έγγαμος-άγαμος, ηλικία κ.λπ.). Πρόκειται δηλαδή για μία διαφορετική "search engine".

Το Games Channel προσφέρει τη δυνατότητα στους χρήστες του να το διαμορφώσουν, ουσιαστικά, ανάλογα με τα γούστα τους. Από την επιλογή "Suggestions" ο καθένας μπορεί να κάνει κάποιο σχόλιο αναφορικά με το site. Εάν, για παράδειγμα, δεν υπάρχει ένα παιχνίδι το οποίο κάποιος θα ήθελε να παίξει, καταθέτει την άποψή του, και αν μαζευτούν αρκετές αξιόλογες προτάσεις, δεν αποκλείεται να υλοποιηθούν ορισμένες από αυτές. Με αυτό τον τρόπο και το site διαρκώς βελτιώνεται και οι παίκτες είναι ικανοποιημένοι.

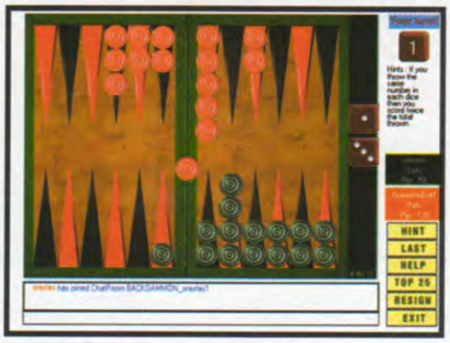
Γενικά το Games Channel στηρίζεται κατά κόρον στις απόψεις των χρηστών του για την καλύτερη λειτουργία του, όπως φαίνεται από το όλο στήσιμό του. Τέλος, από το κουμπί "Help", μπορεί κανείς, εκτός από το αυτονόητο, να δει και τις εξελίξεις στο Games Channel, όπως να ενημερώνεται για τα διάφορα projects που βρίσκονται υπό ανάπτυξη, καθώς και για το πότε θα μπορεί να τα παίξει. Ακόμη, από την ίδια σελίδα θα μπορεί να δει τα νέα από τη διοργάνωση των Tournaments στα διάφορα παιχνίδια. Τα τουρνουά αναμένεται να αυξήσουν το ενδιαφέρον των παικτών, καθώς θα μπορούν να πάρουν μέρος παίκτες από διάφορες χώρες.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Ας δούμε, τώρα, τι μπορούμε να κάνουμε όταν συνδεθούμε στο κεντρικό chat room του Games Channel, αφού, βέβαια, έχουν ολοκλη-

ρωθεί τα registration, setup και installation. Φτάνοντας εκεί, λοιπόν, βλέπουμε αρχικά δύο παράθυρα. Το πρώτο είναι το chat, όπου μπορούμε να συνομιλήσουμε με άλλους παίκτες οι οποίοι είναι ήδη συνδεδεμένοι. Επίσης, από το chat options μπορούμε να αλλάξουμε χρώμα στη γραμματοσειρά, ενώ το whisper είναι για αυτούς που θέλουν να συζητήσουν "ιδιαιτέρως". Τέλος, αν κάποιος έχει παραγίνει ενοχλητικός, υπάρχει πάντα η επιλογή "Ignore user".

Το δεύτερο παράθυρο είναι ίσως το πιο ενδιαφέρον. Σε αυτό υπάρχει ένας κατάλογος με τα ήδη υπάρχοντα παιχνίδια, όπως τα αγαπημένα μας επιτραπέζια Σκάκι, Τάβλι, Σκορ 4, αλλά και παιχνίδια με την τράπουλα, όπως το γνωστό Hearts και Spades, τα οποία χωρίζονται σε πέντε κατηγορίες: Board games (επιτραπέζια), Card games, Kids games, Miscellaneous games (διάφορα) και Word games (παιχνίδια με λέξεις). Επιλέγοντας μία κατηγορία, βλέπουμε τα ήδη διαθέσιμα παιχνίδια. Αφού επιλέξουμε το παιχνίδι που θέλουμε, πηγαίνουμε στο lobby του αντίστοιχου παιχνιδιού, απ' όπου μπορούμε πρώτα να δούμε ποιοι παίκτες βρίσκονται ήδη στο lobby και, εφόσον το επιθυμούμε, να προσκαλέσουμε κάποιον να παίξει μαζί μας ή να αποδεχτούμε μία πρόσκληση που μας απηύθυνε κάποιος άλλος παίκτης (στην περίπτωση που θέλουμε να δούμε τις οδηγίες



Παίζοντας μία παρτίδα τάβλι με το "gammonbot". Σκούρα τα πράγματα για τον υπολογιστή... Πάει για διπλό το παιχνίδι.

για το πώς παίζεται ένα παιχνίδι, αυτές βρίσκονται στο site του Games Channel, στον μπλε πίνακα που βρίσκεται στα αριστερά της οθόνης). Ακόμη, επιλέγοντας "Top 25", βλέπουμε τα στατιστικά των παικτών που βρίσκονται στο lobby. Μέσα από αυτό το καινούριο παράθυρο, και επιλέγοντας "Show all", βλέπουμε τους 20 (και όχι τους 25) καλύτερους παίκτες στο συγκεκριμένο παιχνίδι (δηλαδή αυτούς με τους περισσότερους βαθμούς).

Για να παίξει κάποιος ένα παιχνίδι πρέπει οπωσδήποτε να έχει ως αντίπαλο έναν παίκτη. Το μόνο παιχνίδι που μπορεί κάποιος να παίξει εναντίον του υπολογιστή είναι το τάβλι, ή αλλιώς backgammon. Ας σημειωθεί ότι, ενώ παίζουμε, περνάνε διάφορα μηνύματα και αρκετά hints, τα οποία περιέχουν ενδιαφέρουσες πληροφορίες γύρω από το ιστορικό υπόβαθρο του παιχνιδιού.

Πάνω από τα προαναφερθέντα παράθυρα υπάρχουν τα Profile, News, Shop, Search και Help. Το πρώτο έχει την ίδια λειτουργία με το αντίστοιχο που υπάρχει στο site του Games Channel, δηλαδή επιτρέπει τη διαμόρφωση του προσωπικού προφίλ ή τη δημιουργία νέου. Τα υπόλοιπα είναι στην ουσία links για άλλα sites, στα οποία αξίζει να ρίξουμε μια ματιά.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Το τελευταίο δημιούργημα της DigiCon, το Games Channel, είναι σίγουρο ότι θα προσφέρει στους λάτρεις των επιτραπέζιων παιχνιδιών αρκετές ώρες ψυχαγωγίας. Είναι μια καλή ευκαιρία να δοκιμάσει κάποιος τις ικανότητές του ενάντια σε παίκτες από όλο τον κόσμο και να κάνει καινούριες γνωριμίες. Τα περισσότερα παιχνίδια είναι γνωστά στον καθένα, ενώ δίνεται η ευκαιρία στον παίκτη να γνωρίσει και αυτά που του ήταν άγνωστα. Επίσης, στο άμεσο μέλλον, υπάρχει η πιθανότητα διοργάνωσης τουρνουά, γεγονός το οποίο θα εκτοξεύσει το ενδιαφέρον των παικτών στα ύψη. Εν αναμονή, λοιπόν, των tournaments που θα διοργανωθούν από την DigiCon, η οποία συνεχίζει να μας εκπλήσσει με τις πρωτοβουλίες της. PC

ΤΑΒΛΙ

Το τάβλι, όπως είναι γνωστό, είναι ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια στον Έλληνα φοιτητή και όχι μόνο. Το παιχνίδι αυτό παίζεται με μανία από πολλούς ανθρώπους, τελευταία μάλιστα και στην οθόνη του υπολογιστή. Οι μόνες διαφορές που παρατηρούνται στο παιχνίδι με τον υπολογιστή είναι ότι, καταρχήν, δεν υπάρχει περίπτωση να ψάχνουμε το ζάρι κάτω από τραπέζια και καρέκλες, δεν μπορούμε να "βαράμε" τα πούλια, ενώ ο συμπαίκτης μας μπορεί να μη βρίσκεται καν στην Ευρώπη. Το γεγονός ότι το τάβλι είναι συνδεδεμένο στη συνείδησή μας με στιγμές ξεκούρασης και ξεγνοιασιάς, το κάνει ακόμα πιο ευχάριστο και ελκυστικό. Στη συνέχεια ακολουθούν αναλυτικά τα βήματα που θα πρέπει να κάνει κάποιος προκειμένου να παίξει το δημοφιλές παιχνίδι στο Games Channel.



Από την κεντρική σελίδα κάνουμε Register και Download τον client, όπως περιγράψαμε προηγουμένως. Αφού γίνει το setup και η εγκατάσταση του προγράμματος, μπορούμε να τρέξουμε το πρόγραμμα είτε κατευθείαν από την επιφάνεια εργασίας (δεδομένου ότι υπάρχει το shortcut) είτε από το startup/programs/compupress software/start the games channel.



Αν όλα πήγαν καλά στο προηγούμενο βήμα, τότε θα πρέπει να βλέπουμε την παραπάνω εικόνα. Εδώ είναι το κεντρικό chat room και το παράθυρο επιλογής παιχνιδιού. Από το τελευταίο επιλέγουμε "Board games" και "Backgammon". Ετσι, λοιπόν, μπαίνουμε στο lobby του παιχνιδιού, όπου βλέπουμε όσους είναι εκείνη τη στιγμή μέσα.



Σε αυτήν την εικόνα βρίσκεται ο χρήστης "Spyros", με τον οποίο θέλουμε να παίξουμε. Κάνουμε κλικ στο όνομά του και έπειτα στο πλήκτρο "Invite". Εξαρτάται, βέβαια, από τον "Spyros", αν θα δεχτεί την πρόσκλησή μας. Εφόσον την αποδεχτεί, το παιχνίδι ξεκινάει με αυτόν που φέρνει τη μεγαλύτερη ζαριά. Ας αρχίσει το παιχνίδι, λοιπόν...

Mageknight

Ιππότες, δράκοι και παιχνίδι

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

Προ τριών μηνών εμφανίστηκαν στα καταστήματα Κάισσα τα πρώτα κουτιά του Mage Knight. Τακτικός επισκέπτης της Κάισσα, λόγω της ενασχόλησής μου με το Dungeons & Dragons, ήταν δύσκολο να αντισταθώ στον πειρασμό... Πρόκειται για ένα παιχνίδι με συλλεκτικές πλαστικές μινιατούρες, βαμμένες, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε το στρατό σας και με συγκεκριμένους κανόνες (διατίθενται μαζί με το παιχνίδι στα ελληνικά!) μπορείτε να πολεμήσετε με το στρατό του φίλου σας. Το πρωτότυπο στοιχείο του Mage Knight είναι ότι συνδυάζει τη συλλογή και το παιχνίδι με μινιατούρες, δηλαδή αποτελεί μία διασταύρωση Magic: The Gathering και Warhammer, με πιο έντονες επιρροές από το τελευταίο παιχνίδι. Το Mage Knight, όμως, ξεπερνάει όλα τα άλλα παιχνίδια με μινιατούρες στους εξής τομείς: Είναι φοβερά απλό στους κανόνες, συμφέρει στην τσέπη, οι φιγούρες είναι βαμμένες, δεν υπάρχουν κατηγοριοποιήσεις φυλών-στρατών, οι δυνάμεις των μονάδων αλλάζουν ανάλογα με το πόση ζημιά έχουν πάθει, ενώ δεν υπάρχουν τεράστια, βαρετά, ξενέρωτα βιβλία κανόνων.



Οι κανόνες του Mage Knight είναι μεταφρασμένοι στα ελληνικά και είναι μόνο 15 σελίδες, συν έναν πλαστικοποιημένο πίνακα με χρήσιμα στοιχεία του παιχνιδιού. Διαβάζοντας



Ένα από τα παιχνίδια που πρόσφατα έκανε, δειλά δειλά, την εμφάνισή του στην ελληνική αγορά είναι το Mage Knight. Πρόκειται για ένα παιχνίδι με μινιατούρες, το οποίο ανήκει σε μία νέα κατηγορία παιχνιδιών, την CMG (Collectible Miniature Games), κάτι αντίστοιχο δηλαδή με τα TCG (Trading Card Games), όπως το Magic: The Gathering, το Legend of the Five Rings και το πιο πρόσφατο Warlords. Πρόκειται για ένα φοβερό παιχνίδι, το οποίο δεν πρόκειται να περάσει απαρατήρητο... Στο εξωτερικό γίνεται "Ο ΠΑΝΙΚΟΣ!".

αυτές τις 15 σελίδες θα μάθετε σε μικρό χρόνο (πάνω-κάτω μία ώρα) τα πάντα για το παιχνίδι και θα είστε έτοιμοι να παίξετε. Ολες οι μινιατούρες ανήκουν σε μία από τις 8 παρατάξεις. Αυτό, όμως, δεν σημαίνει ότι ο στρατός σας απαγορεύεται να αποτελείται από μονάδες διαφορετικών παρατάξεων. Το παιχνίδι, βέβαια, σας παροτρύνει ο στρατό να αποτελείται από μονάδες της ίδιας παράταξης, γιατί τότε είναι πιο ισχυρός (οι μονάδες που ανήκουν στην ίδια παράταξη λειτουργούν πιο αρμονικά μαζί).

Κάθε μονάδα-μινιατούρα έχει περιστρεφόμενη βάση, στην οποία αναγράφονται τα στατιστικά-χαρακτηριστικά της. Οταν μία μονάδα δεχτεί ζημιά, τότε περιστρέφεται με τη φορά του ρολογιού και τα στατιστικά μειώνονται, αντικατοπτρίζοντας τη μείωση των δυνατοτήτων του πολεμιστή ανάλογα με τη ζημιά που έχει δεχτεί από τους αντιπάλους του (όταν γυρίσετε τη βάση και φανούν νεκροκεφαλές, τότε η μονάδα πεθαίνει). Πρόκειται για ένα πρωτοποριακό πρακτικό σύστημα, που όμοιό του δεν υπάρχει, προσφέρει φοβερό βάθος, στρατηγική και δεν κουράζει τον παίκτη με τόνους σημειώσεων για κάθε μονάδα. Επίσης, στη βάση κάθε μονάδας αναφέρεται η αξία της (σε αριθμό). Οταν θέλετε να παίξετε με έναν φίλο σας, συμφωνείτε από πόσες μονάδες θα αποτελείται ο στρατό σας (100, 200, 300 κ.λπ.). Ετσι, το σύνολο της αξίας των μονάδων που θα αποτελούν το στρατό σας δεν πρέπει να ξεπερνά τον συμφωνημένο αριθμό.

Το Mage Knight διαθέτει 160 διαφορετικές μονάδες σε 64 διαφορετικές μινιατούρες. Σας μπέρδεψα; Μισό λεπτό να σας τα εξηγήσω: Υπάρχουν 48 μινιατούρες, οι οποίες βγαίνουν σε 3 διαφορετικές εκδόσεις, τις: Weak (κίτρινο), Standard (μπλε) και Tough (κόκκινο). Για παράδειγμα, υπάρχουν 3 Shades, η Weak, Standard και η Tough, πρόκειται δηλαδή για την ίδια μινιατούρα αλλά με διαφορετική δυναμικότητα και διαφορετικό χρωματισμό-βάψιμο ούτως ώστε να ξεχωρίζει. Ετσι, λοιπόν, 48x3=144. Εχουμε και άλλες 16 μινιατούρες, οι οποίες αναφέρονται ως Unique και βγαίνουν σε μία μόνο έκδοση... Ετσι, φτάνουμε σύνολο 160 μονάδες. Πρόσφατα, μάλιστα, κυκλοφόρησε το πρώτο expansion pack για το Mage Knight, με το όνομα Mage Knight Lancers, το οποίο προσθέτει 142 νέες μονάδες. Σύνολο δηλαδή και από τα δύο sets (μπουμπλε μπουμπλε) 302 μονάδες!

Προκειμένου να αρχίσετε να παίζετε το Mage Knight, πρέπει να αγοράσετε το Starter πακέτο, το οποίο περιλαμβάνει τους ελληνικούς κανόνες, 10 μινιατούρες Mage Knight, 2 εξάπλευρα ζάρια (απαραίτητα για το παιχνίδι), έναν εύκαμπτο χάρακα (για να μετρά την απόσταση που κινείται κάθε μονάδα στο πεδίο μάχης) και κοστίζει 7.800 δραχμές. Επειτα μπορείτε να αγοράσετε τα Booster πακέτα. Το Booster του κανονικού Mage Knight κοστίζει 3.200 δρχ. και έχει μέσα 5 φιγούρες, ενώ το Booster του Mage Knight Lancers κοστίζει επίσης 3.200 δρχ. αλλά περιέχει 4 φιγούρες (εκ των οποίων η μία είναι διπλάσια σε μέγεθος από τις κανονικές!). Τέλος, άκρως εντυπωσιακή είναι η νέα φιγούρα του Great Fire Dragon για το Mage Knight, η οποία είναι ΠΑΝΙΣΧΥΡΗ και κοστίζει 11.200 δρχ. (δείτε τη σχετική φωτογραφία και θα μείνετε έκθαμβοι).

Η Κάισσα, ως αποκλειστική αντιπρόσωπος του Mage Knight εν Ελλάδι, έχει αναλάβει να οργανώσει μεγάλα happenings και τουρνουά. Το πιο πρόσφατα από αυτά, το τουρνουά Mage Knight, έγινε στο ανοιξιάτικο Games Fair της. Φυσικά, έπεται συνέχεια. Ετοιμαστείτε, μαζέψτε το στρατό σας και ο πόλεμος θα ξεσπάσει από μέρα σε μέρα στο σπίτι σας, με αντίπαλο το στρατό του καλύτερου φίλου σας! The battle has begun... Don't take cover!

PC

ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΟ MAGE KNIGHT

ΑΘΗΝΑ & ΑΤΤΙΚΗ:

- Κάισσα, Καλλιδρομίου 8, Εξάρχεια Αθήνα, τηλ.: 3606488
- Κάισσα Βικτωρίας (Μονόκερως), 3ης Σεπτεμβρίου 118, Πλ. Βικτωρίας, Αθήνα, τηλ.: 8813990
- Κάισσα Αμαρουσίου, Κονδύλη 7, Μαρούσι, τηλ.: 6141675, e-mail kaissa@acci.gr
- Κάισσα Γλυφάδας, Χωρικών 4, Γλυφάδα, τηλ.: 8982057
- Κάισσα Παγκρατίου, Τιμοθέου & Υμηττού, Παγκράτι, τηλ.: 7265435
- Κάισσα Πειραιά, Υψηλάντου 174-176, τηλ.: 4296636

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:

- Κάισσα, Πατριάρχου Ιωακείμ 8, τηλ.: 257397

ΚΡΗΤΗ:

- Κάισσα, Πλ. Αγ. Αικατερίνης 21, Ηράκλειο, τηλ.: 285659
- Μοντέλο, Κυδωνίας 107, Χανιά, τηλ.: 88996

ΛΑΡΙΣΑ:

- Κάισσα, Κουμουνδούρου 22, τηλ.: 537337

www.kaissagames.com

Ανοιχτή γραμμή επικοινωνίας με την Κάισσα: 6929165

Διαγωνισμός

Νοείται αφιέρωμα χωρίς δώρα για τους αγαπημένους μας αναγνώστες; Ποτέ, ποτέ! Αυτό που έχετε να κάνετε είναι να απαντήσετε στο ερωτηματολόγιο, να το βάλετε σε έναν φάκελο και να το ταχυδρομήσετε μέχρι το τέλος Σεπτεμβρίου με τα παρακάτω στοιχεία: PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Για το διαγωνισμό Mage Knight. Δέκα από εσάς θα κερδίσετε από ένα πακέτο Starter για το Mage Knight, προσφορά των καταστημάτων Κάισσα. Διαβάστε προσεκτικά το άρθρο και απαντήστε...

1) Ποια είναι η δημιουργός εταιρεία του Mage Knight;

- ❑ WizKids
- ❑ Wizards Of The Coast
- ❑ Interplay

2) Πώς λέγεται το πρώτο expansion του Mage Knight;

- ❑ Lammas
- ❑ Lolites
- ❑ Lancers

3) Πόσες παρατάξεις υπάρχουν στο Mage Knight;

- ❑ 8
- ❑ 9
- ❑ 10

ΟΝΟΜΑ.................................

ΕΠΩΝΥΜΟ.................................

ΗΛΙΚΙΑ.................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................................

....

ΠΟΛΗ.................................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.................................

E-MAIL ADDRESS.................................

Game Club

Point System



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96–100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6151200
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 6233906
- Beacon Multimedia, Αετιδών 13 & Βουτσινά, τηλ.: 6595630



74 **Game Preview: Red Faction**
Η επανάσταση είναι εδώ, join it!



78 **Train Simulator**
Ο απόλυτος εξομοιωτής τρένων για gamers που δεν αστειεύονται.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AGE OF SAIL 2	139	55%
ARTHUR'S KNIGHTS	139	89%
BLACK & WHITE	139	95%
CLIVE BARKER'S UNDYING	140	97%
CHATEAU D' OR	141	70%
CHESS MASTER 8000	139	96%
DELTA FORCE	139	92%
DESPERADOS	141	91%
F1 CHAMPIONSHIP	141	92%
FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL	140	94%
FUR FIGHTERS	140	83%
GUNMAN CHRONICLES	139	92%
MECHWARRIOR 4	140	88%
MYST III EXILE	141	98%
NECRONOMICON	139	88%
OUTLIVE	140	78%
SETTLERS IV	141	84%
SEVERANCE	139	91%
STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO	140	68%
SUMMONER	141	92%
TIMES OF CONFLICT	140	38%
TRIBES 2	141	92%
WARLORDS: BATTLECRY	140	89%
WORMS WORLD PARTY	140	81%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Έτσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.



84 **Emperor: Battle For Dune**
Ενα παιχνίδι με μεγάλο παρελθόν και ακόμα μεγαλύτερο μέλλον.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα!
Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



100 **Anarchy Online**
Ενα on-line game που ξεχωρίζει.



96 **Road To India**
Ο δρόμος για την Ινδία είναι μακρύς... το ίδιο και η περιπέτειά σας.



90 **Hostile Waters**
Ενα από τα καλύτερα action games της χρονιάς.

RED FACTION

Η "κόκκινη επανάσταση" ante portas

"Το ποτήρι ξεχείλισε, σύντροφοι! Η μιζέρια, η βία, η καταπίεση και οι ανεξήγητοι θάνατοι δεν μπορούν να συνεχιστούν. Η Ultor Corporation μας εκμεταλλεύτηκε υποσχόμενη έναν καλύτερο κόσμο και έκανε το βίο μας ανυπόφορο στα αποπνικτικά ορυχεία του Άρη. Ήρθε η ώρα να πάρουμε τα όπλα και να αντισταθούμε σθεναρά στο καθεστώς τρόμου που έχει επιβάλει. Η κόκκινη ομάδα είναι πια ετοιμοπόλεμη και περιμένει να τη στελεχώσετε. Η επανάσταση μόλις ξεκίνησε."
Το Red Faction έρχεται και υπόσχεται να αλλάξει τον τρόπο σκέψης μας στα παιχνίδια δράσης προοπτικής πρώτου προσώπου.

του Παναγιώτη Λιβιτσάνου
panli@otenet.gr

Πριν από λίγο καιρό είχαμε την ευκαιρία να παίξουμε και να δούμε από κοντά τον πολυαναμενόμενο τίτλο της Volition σε "in house" (εντός εταιρείας) παρουσίαση που έγινε στα γραφεία της CD Media. Αν και η συνάντηση δεν διήρκεσε περισσότερες από 3 ώρες, μπορέσαμε να καταλάβουμε αρκετά για τον τίτλο ο οποίος- σημειωτέον- ήταν σε έκδοση που είχε ετοιμαστεί ειδικά για τον Τύπο (first look) και σε καμία περίπτωση δεν αποτελούσε το τελικό προϊόν που αναμένεται να εμφανιστεί στα καταστήματα στα τέλη Σεπτεμβρίου. Μετά τις πρώτες εντυπώσεις, μπορούμε να σας βεβαιώσουμε ότι ακόμα και αν το Red Faction δεν ξεπεράσει το Half-Life, όπως πολλοί έσπευσαν να προδικάσουν, περιέχει σίγουρα μερικά από τα πιο επαναστατικά στοιχεία που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε τρισδιάστατο τίτλο οποιασδήποτε κατηγορίας και κάτι που διαφοροποιεί τα δεκάδες Doom clones από τα ποιοτικά παιχνίδια του είδους: ένα δουλεμένο και εκτενές σενάριο.



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
Volition/THQ
ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ
Οκτώβριος 2001
ΕΙΔΟΣ
Action First Person Shooter
ΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΤΟΠΟΣ
www.redfaction.com
ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΔΟΚΙΜΗΣ
Pentium 3 με GeForce 256

ΣΤΑ ΟΡΥΧΕΙΑ ΤΟΥ ΑΡΗ

Η εξέλιξη της πλοκής του παιχνιδιού λαμβάνει χώρα σε ένα όχι και τόσο φανταστικό μέλλον, όπου η ανθρωπότητα έχει πλέον εποικίσει τον πλανήτη Άρη και εκμεταλλεύεται τις πολύτιμες πηγές ενέργειάς του. Γι' αυτόν το σκοπό κατασκευάστηκαν δαιδαλώδη ορυχεία, κάτω από την επιφάνειά του όπου εκατοντάδες άνθρωποι, παρασυρμένοι από την προπαγάνδα της Ultor, της εταιρείας που τα ελέγχει, ζουν και εργάζονται σε άθλιες συνθήκες. Και σαν να μην έφτανε αυτό, μία θανατηφόρα ασθένεια (plague) έχει αρχίσει να πλήττει τον υπόγειο μικρόκοσμο του πλανήτη. Ο ρόλος που καλείται να πάρει ο παίκτης είναι αυτός του Parker, ενός ανθρώπου που έπειτα από μία μοιραία μάχη ζωής και θανάτου με έναν φρουρό της Ultor Corporation δίνει το έναυσμα για την ολοκληρωτική εξέγερση και σταδιακά εισχωρεί στους κύκλους της Red Faction. Πρόκειται για μία ομάδα, αρχηγός της οποίας είναι μία δυναμική γυναίκα, ονόματι Eos, η οποία έχει σκοπό την απελευθέρωση των εργατών και την αποκάλυψη

ΦΙΛΟΙ ΚΑΙ ΕΧΘΡΟΙ

Στο παιχνίδι κάνουν την εμφάνισή τους αρκετοί χαρακτήρες, οι οποίοι παίζουν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της ιστορίας του Red Faction. Ας δούμε μερικούς από αυτούς:



PARKER Ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού, ο οποίος ουσιαστικά αντιπροσωπεύει όλους όσοι πήγαν να δουλέψουν στον Αρη προσδοκώντας μια καλύτερη ζωή. Ο Parker ήταν από τους πρώτους που αντιστάθηκαν στο φασισμό των φρουρών της Ultor και άναψε τη σπίθα της μεγάλης επανάστασης.



HENDRIX Ο Hendrix δούλευε αρχικά για την Ultor, χωρίς να γνωρίζει τίποτα για τις ανήθικες τακτικές της. Μόλις, όμως, "χάκαρε" τον server της εταιρείας, βρέθηκε μπροστά στην τρομακτική πραγματικότητα και αποφάσισε να μπει στη Red Faction.



EOS Ευαίσθητη κατά βάθος, η Eos γνώρισε από πρώτο χέρι τη σκληρότητα της Ultor και αποφάσισε να σχηματίσει τον Κόκκινο Συνασπισμό (Red Faction) ως τη μοναδική ελπίδα αντίστασης.



GRYPHON Ακόμα ένας ανυποψίαστος υπάλληλος της Ultor, που αντιλαμβάνεται σιγά σιγά το περιβάλλον σήψης που υπάρχει γύρω του και φτάνει στο σημείο να βοηθήσει δραστικά πολλά από τα μέλη της Red Faction.



MASAKO Αν και δεν είναι μέλος της Κόκκινης Ομάδας, η Masako έχει πάρει προσωπικά τις δολοφονίες και τους βασανισμούς των εργατών. Εχει βάλει στόχο να εξολοθρεύσει τον Capek, τον υπ' αριθμόν ένα υπεύθυνο για τη νοσηρή κατάσταση που επικρατεί.



CAPEK Ο Capek θεωρεί τον εαυτό του επιστήμονα. Δεν διστάζει, όμως, να χρησιμοποιήσει ως πειραματόζωα τους εργάτες των ορυχείων, προκειμένου να υλοποιήσει τις οικτρές μελέτες του. Βασικό στέλεχος της Ultor που έχει αποκτήσει ιδιαίτερα κακή φήμη, και όχι άδικα.

της αλήθειας στους γήινους. Από το λίγο που παίξαμε διαπιστώσαμε ότι η αγχώδης ατμόσφαιρα της εξέγερσης και της μάχης δίνεται με πειστικότητα από την αρχή του παιχνιδιού, ενώ είναι σημαντική η αίσθηση που έχει ο παίκτης ότι συμμετέχει ενεργά στα δρώμενα.

ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ

Αυτό για το οποίο πιθανώς θα έχετε ακούσει είναι ότι το Red Faction είναι η μηχανή γραφικής επεξεργασίας που ανέπτυξε η Volition για το παιχνίδι με το όνομα Geo-Mod. Είναι χαρακτηριστικό ότι οι πρώτες αμφισβητήσεις περί της αναγκαιότητας του παιχνιδιού μειώθηκαν ή και εξαφανίστηκαν μετά την πρώτη παρουσίαση των χαρακτηριστικών αυτής της μηχανής. Ο λόγος; Σχεδόν απόλυτη ελευθερία κινήσεων και δράσης. Αυτό που όλοι θέλαμε μέχρι τώρα από ένα παιχνίδι, όταν χτυπάμε με ένα rocket launcher (εκτοξευτή ρουκετών) ένα όχημα ή έναν τοίχο, να καταστρέφεται με πειστικό τρόπο και να δημιουργεί κρατήρες, υλοποιείται εκπληκτικά με το Geo-Mod. Πατώματα που βουλιάζουν, τείχη που γκρεμίζονται, αποκαλύπτοντας ολόκληρα νέα επίπεδα, υγρά τα οποία αλλάζουν κατευθύνσεις και πέφτουν, αντικείμενα που διαλύονται με άκρως φυσικό τρόπο είναι η νέα πραγματικότητα στα παιχνίδια προοπτικής πρώτου προσώπου. Ο τρόπος αντίδρασης του περιβάλλοντος χώρου στα διάφορα ερεθίσματα σέβεται τους νόμους της -γήινης- φυσικής και αυξάνει στο κατακόρυφο το ρεαλισμό αλλά και το "απρόβλεπτο" του παιχνιδιού, αφού ποτέ δεν ξέρετε τι επιπτώσεις θα έχουν οι κινήσεις σας.



Μία από τις "κινηματογραφικές" σκηνές του τίτλου.

Οπως ήδη θα καταλάβατε, η Geo-Mod engine δεν χρησιμοποιείται μόνο για λόγους αισθητικής στο παιχνίδι, αλλά διαδραματίζει σπουδαίο ρόλο στο gameplay και στην τακτική σας. Ο καθένας, ανάλογα με τη φαντασία και την εμπειρία του, μπορεί να σκεφτεί δεκάδες τρόπους για να χρησιμοποιήσει το χώρο προς όφελός του.

ΣΕ ΑΛΛΑ ΕΠΙΠΕΔΑ

Οπως και στο Half-Life, ο παίκτης μεταφέρεται από το ένα σημείο στο άλλο με διάφορα ενδιάμεσα loading και κάποιες περιστασιακές παρεμβαλλόμενες σκηνές. Στο χρόνο που είδαμε το παιχνίδι, η δράση λάμβανε χώρα κατά κύριο λόγο σε υπόγεια ορυχεία, όπου κυριαρχούσε το χρώμα του κόκκινου

ΟΠΛΑ

Όπως αναφέρεται και στο άρθρο, μην περιμένετε οργανικά και ενεργειακά όπλα στο Red Faction, αλλά ούτε και τα συνηθισμένα. Καθένα από αυτά έχει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά του, τα οποία ο παίκτης καλείται να σταθμίσει πριν να κάνει κάποια κρίσιμη επίθεση.



RIOT STICK

Χρησιμοποιείται για την καταστολή των εξεγέρσεων ή το βασανισμό των εργατών.



RIOT SHIELD

Ιδιαίτερα πρωτότυπη ελαφριά ασπίδα, που σας βοηθάει να αποκρούσετε τα πυρά των εχθρών.



HAND GUN

Ημιαυτόματο βασικό όπλο.



MACHINE PISTOL

Αυτόματο όπλο, πολύ καλό για κοντινούς στόχους.



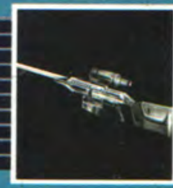
SHOTGUN

Δυνατό αλλά δύσκολο στη χρήση.



ASSAULT RIFLE

Μικρό και λειτουργικό αυτόματο όπλο.



SNIPER RIFLE

Δεν θα μπορούσε να λείπει, φυσικά, το πιο θανατηφόρο και ύπουλο κατασκεύασμα.



REMOTE CHARGE

Βόμβα μαζικής καταστροφής που ενεργοποιείται με τηλεχειρισμό.



HAND GRENADE

Η χειροβομβίδα σε φουτουριστική έκδοση.



FLAME THROWER

Εντυπωσιακό και ιδιαίτερα επίπονο όπλο.



ROCKET LAUNCHER

Καταστροφέας με επιλογή για αυτόματη ανίχνευση στόχου.



RAIL GUN

Το πιο ισχυρό όπλο με σφαίρες.



HEAVY MACHINE GUN

Μεγάλη αυτονομία και αποτελεσματικότητα σε κοντινούς στόχους.

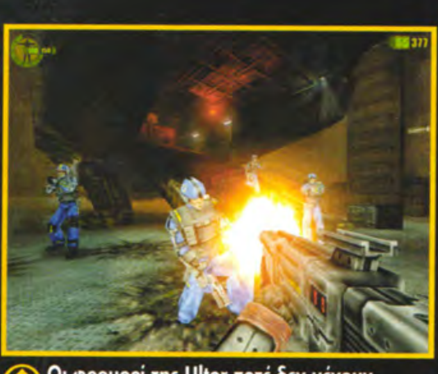


SHOULDER MOUNTED LAUNCHER

Αν θέλετε να κάνετε μία πίστα αγνώριστη, αυτό είναι το απόλυτο όπλο καταστροφής!



Αν η συμπαθής κυρία δεν φωνάξει την ασφάλεια, θα γλιτώσει.:)



Οι φρουροί της Ultor ποτέ δεν μένουν μόνοι.

χώματος και της πέτρας. Η THQ υπόσχεται ότι στην τελική έκδοση θα υπάρχουν γύρω στα 20 διαφορετικά περιβάλλοντα όπου μπορεί να περιπλανηθεί ο παίκτης. Κάνοντας load στα τέλη του παιχνιδιού, είδαμε ότι ο χαρακτήρας πράγματι εισχωρεί και σε κάποιες υπόγειες εγκαταστάσεις με τεχνητούς, μεταλλικούς διαδρόμους, ενώ δεν ήταν λίγες οι φορές που βρεθήκαμε κάτω από το νερό. Γενικά, χωρίς να είναι τεράστια ή φοβερά πολύπλοκα (από ό,τι παρατηρήσαμε) τα επίπεδα, είναι αρκετά εντυπωσιακά και ιδιαίτερα λειτουργικά κατά τις αναμετρήσεις. Στοχεύουν κυρίως στη δημιουργία μιας ατμόσφαιρας κλειστοφοβικής παρά αγοραφοβικής, κάτι που σημαίνει ότι θα συναντήσετε περισσότερο στενούς διαδρόμους, υπόγειες και υποβρύχιες εγκαταστάσεις παρά αλάνες.

Από τα λίγα που προλάβαμε να δούμε, ο εικαστικός σχεδιασμός, χωρίς να είναι φοβερά εντυπωσιακός, είναι αρκετά λειτουργικός και συμβάλλει στην "εξωγήινη" ατμόσφαιρα. Αυτό που μας έκανε αρνητική εντύπωση ήταν τα στατικά textures των προσώπων των εχθρών, που αν και λεπτομερή, δεν συγκρίνονται με τα πολυγωνικά πρόσωπα που μπορούν να σχηματίσουν ομιλία και εκφράσεις και έχουν γίνει στάνταρ στα παιχνίδια του είδους τα τελευταία χρόνια. Παρατηρήθηκε επίσης έντονο το ενοχλητικό φαινόμενο του clipping στα πολύ κοντινά πλάνα, όπου τα πολύγωνα δύο ή περισσότερων αντικειμένων "εξαφανίζονται" όταν ενώνονται. Παρ' όλα αυτά, θυμίζουμε ότι η έκδοση που είδαμε ήταν πρώιμη, συνεπώς στην τελική έκδοση τα μειονεκτήματα αυτά πιθανόν να μην υφίστανται. Επιπλέον, μας παραξένεψε κάπως η κίνηση των εχθρών όταν έκαναν strafe για να αποφύγουν τα πυρά μας, αφού έμοιαζαν ότι αιωρούνταν. Σίγουρα μια βελτίωση και στο συγκεκριμένο τομέα θα ήταν καλοδεχούμενη. Γενικά, τα textures των χώρων και αντικειμένων, χωρίς να υπολείπονται του ανταγωνισμού, δεν φτάνουν σε λεπτομέρεια αυτά του Quake 3 ή του Black & White. Αυτό οφείλεται κατά πάσα πιθανότητα στην ίδια τη μηχανή Geo-Mod, που θέτει κάποιους περιορισμούς στην ανάλυση και τη σκίασή τους, αφού -ας μην ξεχνάμε- ότι όλο το περιβάλλον του τίτλου είναι τρομερά "εύπλαστο". Πάντως, η πρωτοπορία και η μοναδική χρήση της μηχα-



Η Eos δείχνει τα δόντια της στον θρασύ φρουρό της Ultor. Προσέξτε τον αληθοφανή τρόπο με τον οποίο έχει πέσει στο έδαφος ο τελευταίος.



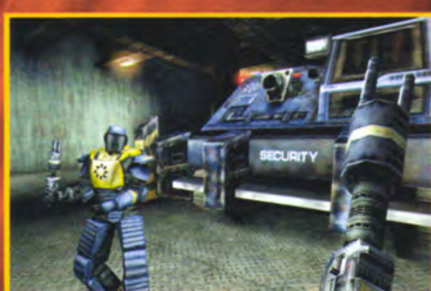
Μόνος εναντίον τεσσάρων. Δείτε ότι οι στολές των φρουρών διαφέρουν ανάλογα με το βαθμό τους.

νής αυτής όχι απλώς αντισταθμίζει, αλλά εξαλείφει σε μεγάλο βαθμό τις μικρές αυτές -και ίσως προσωρινές- ατέλειες. Επιπλέον, το animation και τα οπτικά εφέ ήταν πολύ καλά και ευρηματικά, ενώ η μηχανή Geo-Mod δημιούργησε σκηνές που μέχρι τώρα δεν έχουμε δει σε κανένα παιχνίδι, εκτοξεύοντας το ρεαλισμό στα ύψη. Κορυφαίος ήταν και ο ήχος, με πολύ καλές διαβαθμίσεις στην ένταση των πολλών και ποικίλων ηχητικών εφέ, εντυπωσιακή χρήση του τρισδιάστατου χώρου και με ικανοποιητικό speech (ομιλίες).

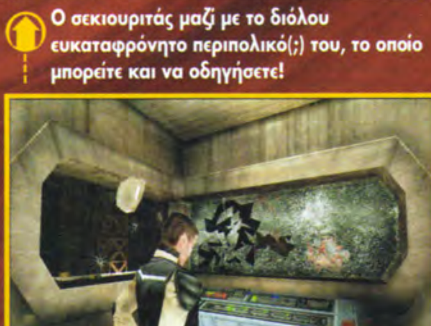
ΩΡΑΙΑ, ΑΛΛΑ ΜΕ ΤΙ ΘΑ ΠΟΛΕΜΗΣΟΥΜΕ, ΣΥΝΤΡΟΦΕ;

Έπειτα από επικοινωνία με την THQ, καταφέραμε να αποκτήσουμε πρόσβαση σε όλα τα όπλα και να τα δοκιμάσουμε τόσο σε έμψυχα όσο και σε άψυχα στοιχεία του παιχνιδιού. Σύμμαχοί σας στη μάχη (αλλά και εχθροί) θα είναι διάφορα οχήματα, τα οποία θα συναντάτε και θα μπορείτε να οδηγήσετε, αποκτώντας έτσι μεγάλο πλεονέκτημα απέναντι στον αντίπαλο. Σίγουρα, πρόκειται για ένα από τα πιο πρωτότυπα στοιχεία του Red Faction. Επίσης, χαρακτηριστικό είναι ότι οι σφαίρες, σύμφωνα με τη Volition, τραυματίζουν τοπικά τον εχθρό και με μεγάλη ακρίβεια. Στην πράξη, διαπιστώσαμε πως στην έκδοση "first look" ο ισχυρισμός αυτός έχει βάση. Αν πυροβολήσετε κάποιον φρουρό στην πανοπλία του, δεν θα πάθει σχεδόν τίποτα, ενώ 1-2 βολές στο (προστατευόμενο) κεφάλι του είναι μοιραίες. Εδώ το παιχνίδι θυμίζει αρκετά το Soldier Of Fortune, χωρίς όμως να φτάνει σε αυτό το -υπερβολικό για πολλούς- επίπεδο ρεαλισμού και βίας.

Οι αποστολές αναμένεται να έχουν μεγάλη ποικιλία, μια και θα υπάρχουν στόχοι τους οποίους θα χρειαστεί να εκτελέσετε αθόρυβα και με προσοχή και άλλοι για την επίτευξη των οποίων θα πρέπει να είστε γρήγοροι και θανάσιμοι. Ταυτόχρονα, δεν θα λείπουν και οι αποστολές συνεργασίας με άλλα μέλη της Red Faction, στις οποίες, όπως είναι φυσικό, απαιτείται ιδιαίτερη προσοχή και ομαδικό πνεύμα για να επιτευχθούν οι στόχοι. Αν σε αυτά συνυπολογίσουμε την αρκετά προχωρημένη τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων, οι οποίοι αλληλοκαλύπτονται, κρύβονται και τρέχουν για βοήθεια αν τα δουν σκούρα, σίγουρα τα πράγματα δεν θα είναι εύκολα. Η ένστασή μας για την Artificial Intelligence είναι ότι στην έκδοση "first look" οι χαρακτήρες έτειναν να κολλούν (stack) πολύ συχνά, κάτι το οποίο είναι bug και ελπίζουμε να διορθωθεί στην τελική έκδοση.



Ο σεκιουριτάς μαζί με το διόλου ευκαταφρόνητο περιπολικό(;) του, το οποίο μπορείτε και να οδηγήσετε!



Εδώ φαίνεται η εκπληκτική χρήση του Geo-Mod: Σημειώστε το θρυμματισμό του γυαλιού και την πρωτοφανή εκτίναξη του καπέλου του τεχνικού προς τα πίσω!

ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΕΣ ΑΝΗΣΥΧΙΕΣ ΕΝΟΣ FPS

Η γενική φιλοσοφία που διέπει το Red Faction είναι η δημιουργία μεγάλης έντασης και αίσθησης αγωνίας στον παίκτη. Αν και οι σχεδιαστές πρόσθεσαν σημαντικά στοιχεία τρόμου στο παιχνίδι, όπως οι μεταλλαγμένοι εργάτες και ζώα, σίγουρα το παιχνίδι δεν ποντάρει εκεί για να προωθηθεί αλλά στη δράση και τον ανεπανάληπτο ρεαλισμό. Άλλωστε, το ομαδικό πνεύμα που επικρατεί μεταξύ των μελών της "Κόκκινης Ομάδας" και η συνεχής αλληλεπίδραση με τους διάφορους χαρακτήρες, σε αντιδιαστολή, για παράδειγμα, με τον τρομακτικά μοναχικό αγώνα του Gordon Freeman στο Half-Life, δεν αφήνει περιθώρια για ένα πολύ βαρύ κλίμα. Αυτό που απομένει να δούμε στην τελική έκδοση είναι πώς θα συνδυάζονται στην ουσία οι φοβερές τεχνικές καινοτομίες που εισάγει το παιχνίδι με το σενάριο, τη δράση και το σχεδιασμό επιπέδων. Επιπλέον, μεγάλη προσμονή έχουμε για το παιχνίδι πολλαπλών παικτών (multiplayer), αφού η χρήση της μηχανής Geo-Mod φαίνεται ότι θα αλλάξει το τοπίο των on-line αναμετρήσεων. Αν, μάλιστα, διορθωθούν τα αρκετά μικρά bugs που βρήκαμε και δουλευτεί λίγο περισσότερο η τεχνητή νοημοσύνη, σίγουρα, τουλάχιστον σε τεχνικό επίπεδο, θα έχουμε να κάνουμε με ένα από τα πιο πρωτοποριακά παιχνίδια των τελευταίων ετών, που θα επηρεάσει το σύνολο της βιομηχανίας ψυχαγωγικού λογισμικού. Ιδωμεν. PC

Microsoft® Train Simulator

"Τσαφ!": Ο γνώριμος, γλυκός ήχος του μαστιγίου καθώς προσγειώνεται απαλά στην πλάτη ενός άμοιρου συντάκτη που τόλμησε να καθυστερήσει την παράδοση των άρθρων του...
"Τσαφ...τσουφ...": Δύο διαδοχικά χαϊδέματα από το ίδιο μαστίγιο, από τα οποία το δεύτερο, όμως, δεν βρήκε το στόχο του όπως θα έπρεπε! Αν και τώρα που το σκέφτομαι καλύτερα, αυτοί οι δύο ήχοι μπορεί να προέρχονται και από κάπου αλλού - από έναν εξομοιωτή τρένων, για παράδειγμα...

του Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, The Railroad Thunder

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MICROSOFT/KUJU
(http://www.microsoft.com/games/trainsim/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 350MHz, 4MB 3D video hardware acceleration, 64MB RAM, 4x CD-ROM drive, monitor που υποστηρίζει ανάλυση 1.024x768, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX 7, 1GB ελεύθερο χώρο στο δίσκο

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ
ΜΕΣΟ
ΑΝΩΤΕΡΟ
ΑΝΩΤΑΤΟ



Όταν η Microprose κυκλοφορούσε το 1990 το Railroad Tycoon του Sid Meier, τίποτα δεν μπορούσε να μας προϊδεάσει για το ρόλο που έμελλε να παίξουν τα τρένα στο χώρο του PC gaming τα χρόνια που θα ακολουθούσαν. Κι όμως, η επιτυχία του συγκεκριμένου τίτλου ήταν τέτοια ώστε πέρα από τα sequels που ο ίδιος γνώρισε (Railroad Tycoon Deluxe, Railroad Tycoon 2, Railroad Tycoon 2: The Second Century, Railroad Tycoon 2: Gold Edition), αποτέλεσε ταυτόχρονα και την αφορμή για τη δημιουργία αρκετών ακόμα παιχνιδιών βασισμένων θεματικά στους σιδηροδρόμους: Τα A-Train της Maxis, Transport Tycoon της Microprose, The Last Express της Broderbund και 1830: Railroads & Robber Barons της Avalon Hill είναι μερικά μόνο χαρακτηριστικά παραδείγματα. Εν έτει 2001, λοιπόν, και έχοντας συγκεντρώσει μία τεράστια πείρα (αλλά και διαθέτοντας σε πληρότητα την απαιτούμενη τεχνολογία) από τα Flight Simulators, η Microsoft κάνει ένα βήμα ακόμα, εκδίδοντας έναν ολοκαίνουριο εξομοιωτή, τρένων αυτή τη φορά. Καθίστε, λοιπόν, αναπαυτικά στη θέση του μηχανοδηγού και ετοιμαστείτε για ένα μεγάλο ταξίδι με αμαξοστοιχίες και αυτοκινητάμαξες που άφησαν εποχή!



Χιονισμένο τοπίο στη διαδρομή Tokyo - Hakone.



Η καμπίνα του μηχανοδηγού στο περίφημο Orient Express. Για να βλέπει έξω ο μηχανοδηγός έβγαζε το κεφάλι του από το παράθυρο (κάτι που μπορείτε να κάνετε κι εσείς με Shift και επάνω βελάκι)!

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το πρώτο που θα διαπιστώσετε εγκαθιστώντας στο δίσκο σας τα δύο CD-ROMs του Microsoft Train Simulator είναι πως πρόκειται για ένα... τεράστιο παιχνίδι! Το full installation απαιτεί, ούτε λίγο ούτε πολύ, 1,6GB από το σκληρό δίσκο σας, ενώ και με το minimum (εγκαθιστώντας μόνο μία διαδρομή) δεν θα κατεβείτε πολύ κάτω από το 1GB! Σας συνιστούμε, μάλιστα, να κλείσετε όλα τα προγράμματα που έχετε ανοικτά πριν να αρχίσετε την εγκατάσταση, γιατί είναι συχνά τα κολλήματα στο "initializing setup..." και λύνονται μόνο με restart. Οταν, πάντως, την ολοκληρώσετε, το Train Simulator θα τρέχει εξ ολοκλήρου από το δίσκο σας, χωρίς να χρησιμοποιεί καθόλου πλέον το CD-ROM drive.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, μπορείτε να δείτε τα tutorials των τρένων (υπάρχουν στη συνέχεια και ειδικευμένα tutorials για κάθε διαδρομή ξεχωριστά), να φορτώσετε μία σωσμένη θέση σας ή να ξεκινήσετε την οδήγηση ενός τρένου. Διευκρινίζουμε εδώ πως στο Train Simulator είστε ο μηχανοδηγός, με δύο μικρές εξαιρέσεις που θα δούμε στη συνέχεια.

Αν επιλέξετε την οδήγηση ενός τρένου, εισέρχεστε σε ένα αναλυτικό μενού, όπου θα βρείτε -καταρχήν - τη διαδρομή της αρεσκείας σας (το Train Simulator περιλαμβάνει τις διαδρομές Innsbruck - St. Anton, όπου οδηγείτε το περίφημο Orient Express, Hisatsu Line, Tokyo - Hakone, Settle & Carlisle Line, όπου σας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε το θρυλικό Flying Scotsman, Northeast Corridor με τα Amtrak και Marias Pass). Οι διαδρομές είναι τεράστιες, προσεγγίζουν σχεδόν άψογα τις αυθεντικές και τις διανύετε σε πραγματικό χρόνο. Στη συνέχεια, εμφανίζεται μία λίστα με τις αποστολές που είναι διαθέσιμες για τη συγκεκριμένη διαδρομή (οι αποστολές στο Train Simulator λέγονται activities, δηλαδή δραστηριότητες). Μία από τις activities είναι πάντοτε εκπαιδευτικού χαρακτήρα, ενώ άλλη μία σας δίνει, επίσης πάντοτε, τη δυνατότητα να εξερευνήσετε τη διαδρομή (Explore Route) χωρίς το παραμικρό εμπόδιο στο δρόμο σας: Δεν υπάρχουν άλλα τρένα εκτός από το δικό σας κατά μήκος της διαδρομής, δεν χρειάζεται να φέρετε καμία αποστολή σε πέρας, ενώ τα switches στα σημεία όπου μπορείτε να αλλάξετε πορεία είναι όλα ελεύθερα, ώστε να κατευθυνθείτε σε όποιο σημείο επιθυμείτε. Εδώ δηλαδή απλώς κάνετε ένα ταξιδάκι αναψυχής και "μαθαίνετε την πίστα". Προσοχή χρειάζεται μόνο στα εξής: Αν, πειράζοντας τα switches, οδηγηθείτε σε ένα κομμάτι όπου υπάρχει αδιέξοδο και δεν προλάβετε να φρενάρετε εγκαίρως, θα εκτροχιαστείτε. Επίσης, αν ξεπεράσετε κατά πολύ το όριο ταχύτητας ή κάνετε κάποιο σοβαρό οδηγικό σφάλμα έχοντας τα Derailments στο ON (από τα Options), θα συμβεί το ίδιο. Τέλος, εάν περάσετε ένα κόκκινο φανάρι (στο Explore Route δύσκολα θα πέσετε σε τέτοια περίπτωση) το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως.

Τα τρένα στο Train Simulator είναι steam locomotives, diesel ή electric. Καλό είναι να ξεκινήσετε με ένα electric, όπου οι περισσότερες λειτουργίες είναι αυτοματοποιημένες, και να συνεχίσετε με τα diesel, αφήνοντας για το τέλος, όταν πια θα έχετε αποκτήσει αρκετή εμπειρία στο παιχνίδι, τις ιδιαίτερα δύσκολες και περίπλοκες στο χειρισμό τους ατμομηχανές. Σε κάθε περίπτωση, τα tutorials των τρένων θα σας εξηγήσουν όλα όσα πρέπει να κάνετε για να θέσετε το "θηρίο" της επιλογής σας σε κίνηση, καθώς και τα πιο σημαντικά σημεία που πρέπει να προσέξετε για να το κρατήσετε σωστά "εν κινήσει" ή να το φρενάρετε έγκαιρα όποτε χρειαστεί. Κατά τη διάρκεια των activities, με F11 εμφανίζεται το briefing (Operations Notebook) που είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, αφού εκεί ανάμεσα στα άλλα θα δείτε και όλα τα απαραίτητα πλήκτρα, ενώ όσο το παράθυρο του Operations Notebook παραμένει ανοικτό, το παιχνίδι είναι paused ώστε να το διαβάσετε με την ησυχία σας. Το αναλυτικό Help είναι πάντοτε διαθέσιμο με F1.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Ατμόσφαιρα uber alles
- Μαγευτικά textures
- Πολλά τρένα, αρκετές και τεράστιες διαδρομές

Αρνητικά

- Δύσχρηστος και κακοφτιαγμένος editor
- Ελλειψη manual σε έντυπη μορφή
- Μικρή ποικιλία από activities

Δοκιμάστε, λοιπόν, για τα πρώτα βήματά σας στο Train Simulator να εξερευνήσετε τη διαδρομή Tokyo - Hakone. Ας δούμε μαζί τι πρέπει να κάνετε:

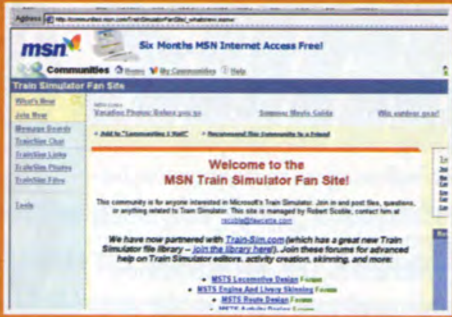
◂ Αφού διαλέξετε την Tokyo - Hakone και το Explore Route, θα παρατηρήσετε στο δεξί τμήμα της οθόνης μια σειρά από επιλογές. Τα Locomotive και Consist έχουν να κάνουν με τη μηχανή που θα οδηγείτε και τα βαγόνια που μεταφέρετε. Αυτά αφήστε τα όπως έχουν (Series 700 LSE και Series 700 LSE, Standard, αντίστοιχα). Από το Starting At



ΤΟ TRAIN SIMULATOR ΣΤΟ INTERNET



Στη διεύθυνση http://www.microsoft.com/games/trainsim/ θα βρείτε την επίσημη σελίδα του Train Simulator με δεκάδες χρήσιμες πληροφορίες για το παιχνίδι.



Το official fan site του παιχνιδιού βρίσκεται στη διεύθυνση http://communities.msn.com/TrainSimulator-FanSite/whatsnew.msnw. Σύντομα θα γίνει το σημείο αναφοράς σας. Ξεχωρίζουν τα boards του, τα downloads και τα links.



Θέλετε να μάθετε περισσότερα για τα τρένα; Το site trains.com στη διεύθυνση http://www.trains.com/home.asp υπόσχεται να γίνει ο αχώριστος σύντροφός σας!



Το Amtrak ετοιμάζεται να βγει από το σταθμό στη διαδρομή Northeast Corridor.

ορίζετε το σημείο εκκίνησής σας κατά μήκος της διαδρομής, ενώ από το Heading Towards το σημείο προορισμού σας. Εδώ βάλτε ό,τι εσείς θέλετε. Στο Starting Time, επίσης, δώστε ελεύθερα όποια ώρα νομίζετε, να έχετε πάντως υπόψη σας πως αν διαλέξετε νύχτα, ακόμα και με αναμμένα τα headlights, το σκηνικό γύρω σας θα είναι πολύ σκοτεινό και ενδεχομένως δεν θα το απολαύσετε όσο επιθυμείτε. Τέλος, από τα Season και Weather καθορίζετε την εποχή του χρόνου και τις καιρικές συνθήκες (αίθριος, βροχή, χιόνι) κάτω από τις οποίες θα γίνει το ταξίδι σας. Καλύτερα να επιλέξετε εδώ τα Summer και Clear για το παρθενικό ταξίδι σας.

▾ Πατάτε, λοιπόν, Start και... ιδού! Η σούπερ αυτοκινητάμαξα των ονείρων σας (ποια Intercity και πράσινα άλογα μου λέτε τώρα;) σας περιμένει να την οδηγήσετε στο... πεπρωμένο της (ελπίζουμε να μην είναι το νεκροταφείο τρένων)!

▾ Το πλήκτρο H ανάβει και σβήνει τα headlights. Θα σας χρειαστεί μόνο εφόσον οδηγείτε νύχτα. Με τα W και S χειρίζεστε τον reverser. Οταν αυτός βρίσκεται στη θέση forward, το τρένο κινείται προς τα εμπρός, ενώ όταν είναι στη θέση reverse προς τα πίσω. Εσείς βάλτε τον, λοιπόν, στη θέση forward.

▾ Επειδή το τρένο μας είναι ηλεκτρικό, κινείται με παντογράφο που ακουμπά σε ηλεκτρικές γραμμές στον ουρανό (όπως τα τρόλεϊ). Πατήστε το P για να βεβαιωθείτε πως ο παντογράφος σας βρίσκεται στη θέση UP.

▾ Πριν να ξεκινήσετε το τρένο σας, καλό είναι να εμφανίσετε ορισμένα βοηθητικά μενού που θα σας είναι χρήσιμα στο ταξίδι σας: Με το F8 θα δείτε το switch box, που σας δείχνει ανά πάσα στιγμή σε ποια θέση βρίσκονται τα switches αλλαγής γραμμών εμπρός και πίσω σας. Οταν βρεθείτε μπροστά σε ένα switch, για παράδειγμα, που σας δίνει τη δυνατότητα να συνεχίσετε εμπρός ή να κάνετε αριστερή παράκαμψη, εάν το βέλος που δείχνει ευθεία και μπροστά είναι πράσινο και το βέλος που δείχνει εμπρός και αριστερά κόκκινο, αυτό σημαίνει πως το switch είναι ρυθμισμένο έτσι ώστε να συνεχίσετε ευθεία. Αν θέλετε να το αλλάξετε και να κατευθυνθείτε στις ράγες αριστερά, πατήστε το G. Θα δείτε τα χρώματα στο switch box να αλλάζουν και το τρένο σας θα πάρει την αντίστοιχη κατεύθυνση. Προσοχή μόνο στο εξής: Πρέπει να κάνετε την αλλαγή λίγο προτού το τρένο σας φτάσει στο switch, διαφορετικά δεν θα γίνει τίποτα. Τέλος, αν θέλετε να αλλάξετε ένα switch πίσω σας (π.χ. όταν κινείστε με την όπισθεν), πατήστε το G έχοντας κρατημένο το Shift.



▾ Με το F10 θα βλέπετε στην οθόνη σας ένα μενού που σας δείχνει την τρέχουσα ώρα, τον επόμενο σταθμό και την ώρα στην οποία πρέπει κανονικά να φτάσετε σε αυτόν, ανάλογα με την εκάστοτε activity. Αυτό στο Explore Route δεν σας χρειάζεται, αλλά είναι απαραίτητο στις περισσότερες activities.



Η καμινάδα του Flying Scotsman. Αν θέλετε, μπορείτε να είστε και ο "καρβουνιάρης".

▾ Με το F4 ανοίγει το Track Monitor, που σίγουρα θα θέλετε να έχετε σχεδόν πάντοτε ανοικτό. Σε αυτό βλέπετε εύκολα και γρήγορα την τρέχουσα ταχύτητά σας, την τελική ταχύτητα που θα πάρει το τρένο αν συνεχίσετε να έχετε την ίδια επιτάχυνση (projected speed), το όριο ταχύτητας στο συγκεκριμένο σημείο της διαδρομής, το χρώμα που έχει το επόμενο φανάρι που θα συναντήσετε (κόκκινο/πράσινο/κί-

τρινο), τις χιλιομετρικές αποστάσεις (mileposts) και τα speed limits για το επόμενο κομμάτι της διαδρομής. Οπως καταλαβαίνετε, το... ένα μάτι σας θα πρέπει να είναι συνεχώς στραμμένο στο Track Monitor ανά πάσα στιγμή! Εδώ να σημειώσουμε και κάτι που δεν έχει πρακτική αξία στο Explore Route, αλλά θα σας χρησιμεύσει πολύ σε άλλες activities: Οταν το επόμενο φανάρι είναι κίτρινο, πλησιάστε το χωρίς να φρενάρετε τελείως αλλά με μειωμένη ταχύτητα. Σε πολυσύχναστες διαδρομές με πολλά φανάρια, όπως η Tokyo - Hakone, ενδέχεται να μην προλάβετε να φρενάρετε στο κόκκινο φανάρι αν περάσετε με μεγάλη ταχύτητα το κίτρινο και η απόσταση μεταξύ τους είναι πολύ μικρή, οπότε η activity σας θα τελειώσει άδοξα!

◄ Αν η καμπίνα του μηχανοδηγού σάς κόβει τη θέα, εξαφανίστε τη με Shift και 1. Το Track Monitor είναι αρκετό για να οδηγήσετε το τρένο, ενώ κάθε φορά που θέλετε να φρενάρετε ή να επιταχύνετε, οι αντίστοιχες ενδείξεις θα εμφανίζονται στην οθόνη σας ακόμα και χωρίς να βλέπετε την καμπίνα. Επίσης, αν θέλετε να βλέπετε πώς λέγεται κάθε πλατφόρμα που θα διασχίζετε στο ταξίδι σας, πατήστε το F6.

◄ Ετοιμοι για να ξεκινήσουμε, λοιπόν! Με τα πλήκτρα D και A χειρίζεστε το Combined Power Handle που επιταχύνει και επιβραδύνει/φρενάρει αντίστοιχα την αυτοκινητάμαξά σας. Κρατήστε πατημένο το D μέχρι να δείτε την ένδειξη "25%". Το τρένο θα φύγει αργά αργά από την πλατφόρμα, αυξάνοντας σταδιακά ταχύτητα. Αν θέλετε να επιταχύνετε περισσότερο, προχωρήστε στο 50, 75 ή και 100% για... δυνατές συγκινήσεις! Αν χρειαστεί να φρενάρετε, πατήστε το A μέχρι να εμφανιστεί η ένδειξη "EP Apply". Οσο μεγαλύτερο είναι το EP Apply τόσο πιο γρήγορο και απότομο είναι το φρενάρισμα (υπάρχει και το Emergency Brake που ενεργοποιείται με Backspace). Τέλος, όταν θέλετε να σταθεροποιήσετε την ταχύτητά σας, βάλτε το Combined Power Handle στη θέση Idle. Με το Spacebar ενεργοποιείτε την κόρνα του τρένου. Enjoy the ride!

Τα πράγματα βέβαια δεν είναι τόσο απλά σε όλα τα τρένα. Στις ντιζελομηχανές θα χρειαστείτε επιπλέον πλήκτρα για τα φρένα ([,], ; και '), ενώ στις ατμομηχανές οι λειτουργίες και τα αντίστοιχα πλήκτρα αυξάνονται με... εκθετικούς ρυθμούς! Στις τελευταίες μπορείτε μάλιστα να υποδυθείτε και το ρόλο του... καρβουνιάρη, που κάθεται μαζί με το μηχανοδηγό στην καμπίνα και είναι υπεύθυνος για τη σωστή χρήση της καύσιμης ύλης του τρένου.



Εάν ο υπολογιστής σας αντέχει, επιλέξτε από τα Options ανάλυση 1.024x768x16 & full detail και απολαύστε τα textures του παιχνιδιού σε όλη τη μεγαλοπρέπειά τους.

ACTIVITIES

Οι activities στο Microsoft Train Simulator είναι δύο ειδών: Freight και Passenger. Στις Freight Activities πρέπει να αποσυνδέσετε και να συνδέσετε βαγόνια στο τρένο σας, κινούμενοι πολύ προσεκτικά και χειριζόμενοι κατάλληλα τα switches, που εδώ διαδραματίζουν πρωτεύοντα ρόλο. Το μενού σύνδεσης και αποσύνδεσης βαγονιών ενεργοποιείται με το F9, ενώ πατώντας το 6 βλέπετε τη μηχανή σας με το κατάλληλο view όταν συνδέετε σε αυτήν ένα βαγόνι. Τα tutorials θα σας δείξουν βήμα βήμα τις σχετικές διαδικασίες. Μία ξεχωριστή Freight Activity που θα συναντήσετε είναι η "Murder on the Orient Express", που σίγουρα θα σας κινήσει το ενδιαφέρον. (Μην ανησυχείτε, πάντως, δεν πρόκειται να βρείτε εσείς το δολοφόνο! Απλώς θα βοηθήσετε τον Ηρακλή Πουαρό, αποσυνδέοντας κάποια βαγόνια σε συγκεκριμένα sidings, προκειμένου να τα ερευνήσουν οι αστυνομικοί!)

Οι Passenger Activities είναι αυτές που έχουν να κάνουν με τη μεταφορά επιβατών. Θα κληθείτε να παραλάβετε επιβάτες από διάφορους σταθμούς (για να φορτώσετε και να ξεφορτώσετε επιβάτες σε μία πλατφόρμα, σταματάτε το τρένο και πατάτε το Enter) κάτω από ποικίλες συνθήκες, όπως ώρα αιχμής, μποτιλιάρισμα τρένων, ανάγκη πιστής τήρησης του χρονοδιαγράμματος, χαλασμένα φανάρια, δύσκολες καιρικές συνθήκες και συχνές αλλαγές ορίων ταχύτητας λόγω έργων. Piece of cake, δηλαδή!



Το μικρό τρενάκι της Hisatsu Line περνά μέσα από καταπράσινα τοπία.



Το Orient Express σε μία διασταύρωση.

ΠΩΣ ΘΑ ΦΟΡΤΩΣΕΤΕ ΤΑ .APK ΑΡΧΕΙΑ

Κανονικά, τα .apk αρχεία που περιέχουν συμπιεσμένες activities υποτίθεται πως αποσυμπιέζονται μόλις τα βάλετε στο folder \Utils (εκεί όπου έχετε εγκαταστήσει το Train Simulator) και τα κάνετε drag'n'drop στο αρχείο tsunpack.exe. Επειδή αυτό στην πράξη... είναι δύσκολο να συμβεί χωρίς να παρουσιαστεί error message, ακολουθήστε τις εξής οδηγίες αν διαπιστώσετε πρόβλημα:

- Ανοίξτε ένα folder που περιέχει .apk αρχεία με τον Explorer και από την toolbar επιλέξτε View - Folder Options.
- Διαλέξτε το tab "File Types" και βρείτε στη λίστα των registered file types το "Packaged Activity".
- Επιλέξτε το και πατήστε Remove.
- Από το View tab των Folder Options μπείτε στα Advanced Settings και βεβαιωθείτε πως το box "Hide file extensions for known file types" δεν είναι τσεκαρισμένο. Στη συνέχεια πατήστε Close.
- Κάνετε δεξί κλικ σε ένα αρχείο .apk και διαλέξτε "Open With". Επιλέξτε το κουμπί "Other" και κάνετε browse στο αρχείο tsunpack.exe το οποίο επιλέγετε και δίνετε Open.
- Πατήστε OK. Ενδέχεται το πρόβλημα να μην έχει λυθεί ακόμη, οπότε συνεχίζετε. Επιλέξτε από την toolbar του folder View - Folder Options - File Types και πάλι. Τώρα έχει προστεθεί η επιλογή "APK file".
- Διαλέξτε την και πατήστε Edit. Φωτίστε το "open" και δώστε Edit. Στη γραμμή όπου φαίνεται το path του αρχείου tsunpack.exe προσθέστε στο τέλος το εξής: "%1" (όπως το βλέπετε, με τα εισαγωγικά) αφήνοντας ένα κενό μετά το ήδη υπάρχον path. Αν έχετε αφήσει το default path, αυτό θα πρέπει τώρα να έχει γίνει: "C:\Program Files\Microsoft Games\Train Simulator\Utils\tsunpack.exe" "%1"
- Πατήστε OK. Κλείστε το edit file type box και το Folder Options box.
- Κάνετε double click σε ένα .apk αρχείο. Θα πρέπει πλέον να αποσυμπιέζεται χωρίς κανένα πρόβλημα!



Το Amtrak από πλάγια θέση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Τα γραφικά του Train Simulator αποτελούν το σημείο εκείνο όπου ο τίτλος απογειώνεται. Εάν ο υπολογιστής σας αντέχει, επιλέξτε από τα Options ανάλυση 1.024x768x16 & full detail και απολαύστε τα textures του παιχνιδιού σε όλη τη μεγαλοπρέπειά τους: Κτήρια, διαβάσεις, αυτοκίνητα, τοπία, δρόμοι και βέβαια τα τρένα και οι ράγες αναπαριστούν πλήρως την εκάστοτε διαδρομή με κάθε λεπτομέρεια, ενώ ακόμα και αν πλησιάσετε κοντά σε κάποιο texture, δεν θα παρατηρήσετε ούτε το παραμικρό pixeλιασμα! Πρόκειται όντως για τρομερή δουλειά, που εντυπωσιάζει με τη γραφική πληρότητά της και δημιουργεί μία μοναδική ατμόσφαιρα, κορυφαία για παιχνίδι του είδους. Οπως μάλιστα δήλωσαν οι δημιουργοί του Train Simulator, δεν χρησιμοποιήθηκε σε κανένα σημείο η engine του Flight Simulator, αλλά σχεδιάστηκε καινούρια από την αρχή, ειδικά για τον συγκεκριμένο τίτλο. Το αποτέλεσμα πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε. Α, και δεν θα πρέπει φυσικά να παραλείψουμε μία αναφορά στις κάμερες του παιχνιδιού, που ενεργοποιούνται με τα πλήκτρα των αριθμών και δίνουν εκπληκτικά views του τρένου και του περιβάλλοντος, από όποια γωνία και σε όποιο επίπεδο zoom ζητήσουμε (ο χειρισμός κάθε κάμερας γίνεται με τα arrow keys, μόνα τους ή σε συνδυασμό με το Control για περιστροφική κίνηση). Σε ένα από τα views βλέπετε τη δράση μέσα από το βαγόνι, οπότε μπορεί να πει κανείς πως έχετε τη δυνατότητα, εκτός από μηχανοδηγός και... καρβουνιάρης, να γίνετε στο Train Simulator και επιβάτης! Μοναδικό παράπονο σε αυτό το σημείο είναι η απουσία ανθρώπων που περιμένουν στους σταθμούς και γενικά το σχεδόν ανύπαρκτο background animation, κάτι που θα ανέβαζε ακόμα περισσότερο την ατμόσφαιρα.

Αν ρίξετε την ανάλυση σε 640x480 ή 800x600, η ταχύτητα θα ανέβει κατακόρυφα, ειδικά στους υπολογιστές κατώτερων δυνατοτήτων, αλλά η μαγεία των textures θα χαθεί. Η επιλογή, βέβαια, είναι δική σας, ανάλογα με το μηχάνημα που διαθέτετε.

Οσον αφορά στον ήχο, κάθε τρένο ακούγεται όπως ακριβώς το αντίστοιχο πραγματικό σε όλα τα επίπεδα, από τη μηχανή μέχρι την κόρνα του. Μουσική και ήχοι από το background δεν υπάρχουν και ειδικά το τελευταίο, σίγουρα αποτελεί έλλειψη.



Ο EDITOR

Από ένα παιχνίδι όπως το Microsoft Train Simulator δεν θα μπορούσε ασφαλώς να λείπει ο editor, που εγκαθίσταται ξεχωριστά από το κυρίως πρόγραμμα ως "Train Simulator Editors & Tools". Χρησιμοποιώντας τον, μπορείτε να προσθέσετε δικά σας objects στις ήδη υπάρχουσες διαδρομές, τροποποιώντας τες κατά βούληση, αλλά και να δημιουργήσετε καινούριες activities. Η διαδικασία και στις δύο περιπτώσεις είναι πολύπλοκη και η βοήθεια που προσφέρει το online help περιορίζεται μόνο στα απολύτως απαραίτητα, κάτι που κάνει τα πράγματα ακόμη πιο δύσκολα. Επιπρόσθετα, τα κολλήματα είναι συχνότατα, ενώ πολλές φορές το Train Simulator θα αρνηθεί να τρέξει μία δική σας activity ή θα την υλοποιήσει εντελώς διαφορετικά απ' ό,τι την είχατε σχεδιάσει, επειδή ο Editor δεν κατάφερε να ολοκληρώσει σωστά διάφορους υπολογισμούς στα routes. Ειδικά ο Path Editor είναι εντελώς απαράδεκτος, και το ίδιο το on-line help συνιστά, αν θελήσουμε να κάνουμε μία μεταβολή ή διόρθωση στο σχεδιασμό του path μας, να προτιμήσουμε να το... ξαναφτιάξουμε από την αρχή!

Στο CD-ROM αυτού του μήνα θα βρείτε στα "Extras" και συγκεκριμένα στο folder "Train Simulator" μία σειρά από activities που έχουν δημιουργηθεί από χρήστες του παιχνιδιού, τα οποία μπορείτε κι εσείς να δοκιμάσετε. Ενα από τα αρχεία αυτά είναι φτιαγμένο από εμένα (το vantor2.apk, όπως ίσως θα καταλάβατε) και αντικαθιστά την activity "Shinjuku to Machida in the winter" που περιλαμβάνεται στη διαδρομή Tokyo - Hakone, οπότε πριν να το αποσυμπιέσετε κρατήστε σε backup το αρχείο \routes\japan1\activities\shinhakmachida.act στο



Ουπς! Κάτι δεν πήγε καλά εδώ...



Προσέξτε τη λεπτομέρεια των textures σε αυτή τη διάβαση.

folder όπου έχετε εγκατεστημένο το παιχνίδι. Σκοπός μου ήταν να προσθέσω περισσότερα τρένα που κινούνται τόσο στην ίδια όσο και στην αντίθετη με εσάς φορά, προκειμένου να αποκτήσουν λίγη επιπλέον... ουσία τα φανάρια κατά μήκος της διαδρομής. Οπως θα διαπιστώσετε όσοι παίξετε αυτή την activity, εάν δεν σταματάτε στους σταθμούς, σύντομα θα φτάσετε το προπορευόμενο τρένο, οπότε θα συναντάτε ολοένα περισσότερα κόκκινα ή κίτρινα φανάρια. Προσπαθήστε να φτάσετε όσο το δυνατόν γρηγορότερα στο τέρμα, φρενάροντας εντελώς το τρένο όσο λιγότερες φορές γίνεται (αν δείτε κάποια μηνύματα πως "η activity είναι out-of-date και χρειάζεται ξανά save", κάνετε έναν κόπο και φορτώστε το vantor2.apk στον Activity Editor και στη συνέχεια δώστε Save. Αν δεν το κάνετε, η activity θα φορτώσει, τελικά, αλλά θα έχετε προβλήματα αν κάνετε μετέπειτα save και load μέσα στο παιχνίδι.). Στο επόμενο τεύχος, από τη στήλη "Do it yourself", θα σας δώσω ένα αναλυτικό παράδειγμα χρήσης του Activity Editor (ελπίζω μέχρι τότε να έχει βγει κάποιο patch που να διορθώνει κάπως τα πράγματα), μέχρι τότε όμως σας επισημαίνω πως καλό είναι να προσέξετε τα εξής:

- Ο Path Editor SUCKS. Αν κάνετε το λάθος, όπως εγώ, και ορίσετε παρακάμψεις στη βασική διαδρομή -είναι τα Begin Passing Path points που θα δείτε αν επιλέξετε Highlight και View Path Points- προκειμένου να μπορέσετε να παίξετε με τα switches (όπως τουλάχιστον ήλπιζα), να είστε έτοιμοι για τα κολλήματα της αρκούδας! Επίσης, μεγάλη προσοχή όταν σχεδιάζετε το Path σας, ως προς τη γραμμή όπου θα κινείται το τρένο σας. Αν βάλετε τα path points σας στη δεξιά γραμμή σε μία διαδρομή όπου τα τρένα κανονικά κινούνται αριστερά, δεν θα βλέπετε καθόλου φανάρια, αφού αυτά θα είναι ανάποδα!
- Οταν φτιάχνετε χρονοδιαγράμματα για τους σταθμούς, αφήστε το πρόγραμμα να κάνει τους υπολογισμούς μόνο του. Αν δώσετε εσείς τις ώρες άφιξης (π.χ. για να κάνετε ένα τρένο να περιμένει σε κάποιον σταθμό), ετοιμαστείτε για νέα κολλήματα στο recalculation.
- Τα .apk αρχεία (δημιουργούνται όταν από το File menu δώσετε Package Activity) ενδέχεται να μη... δουλέψουν με την πρώτη! Μην πετάξετε το PC σας στη θάλασσα, αλλά διαβάστε το σχετικό ένθετο που θα βρείτε στο άρθρο μας.



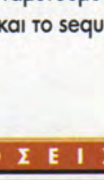
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Αν τα τρένα, αλλά και γενικότερα οι εξομοιωτές, σας συγκινούν, στο Microsoft Train Simulator θα ανακαλύψετε τον παράδεισό σας! Πέρα από τις όποιες παραλείψεις και bugs, πρόκειται για μία καταπληκτική δουλειά, που είμαστε σίγουροι ότι στην επόμενη version της θα αγγίξει το τέλειο! Πέρα από τα άλλα, υπάρχει ήδη στο Internet μία πολύ καλά οργανωμένη community που θα σας βοηθήσει να λύσετε γρήγορα τις όποιες απορίες σας και να προμηθευτείτε χρήσιμα add-ons. Ισως ο πιο ατμοσφαιρικός εξομοιωτής που έχουμε δει μέχρι σήμερα, το Train Simulator αξίζει σε όλα εκτός από τον Editor και το πακέτο (περιέχει, αν είναι δυνατόν, το manual όχι σε έντυπη μορφή αλλά σε .pdf μέσα στο CD! Μα τι μανία είναι αυτή πάλι; - δείτε σχετικά και τα γραφόμενα του Federal στο review του Emperor). Ενα μεγάλο μπράβο στη Microsoft και... αναμένουμε σύντομα τα patches, τα add-ons και το sequel, έτσι;

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	50
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	94

89



Ενας από τους εθιστικότερους και ατμοσφαιρικότερους εξομοιωτές που είδαμε ποτέ. Ποιος είπε πως ξέρουμε μόνο να γκρινιάζουμε με τη Microsoft;

EMPEROR
BATTLE FOR DUNE

Το Emperor: Battle for Dune είναι ένα παιχνίδι ιστορικής σημασίας. Καταρχήν, πρόκειται για την επίσημη συνέχεια του Dune 2, ενός τίτλου που για πολλούς έβαλε, εν έτει 1992, τα θεμέλια για μία νέα κατηγορία παιχνιδιών: τα Real Time Strategies ή RTS. Δεύτερον, είναι το πρώτο RTS της Westwood το οποίο χρησιμοποιεί την 3D τεχνολογία, εκμεταλλευόμενο στο έπακρο όλες τις 3D κάρτες γραφικών. Αξίζει, όμως, να αφιερώσει κάποιος το χρόνο του σε αυτό; Διαβάστε το άρθρο για να μάθετε! Ιδού το πραγματικό sequel του Dune 2: The Battle for Arrakis!

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
WESTWOOD STUDIOS/IG

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 400MHz, 64MB RAM, 16MB VRAM 3D κάρτα γραφικών, CD-ROM 4x, Windows 95/98/ME/2000

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Οσοι πίστευαν ότι η Westwood είχε ξεχάσει για τα καλά τον κόσμο του Dune, διαψεύστηκαν, όταν το φθινόπωρο του 2000 δόθηκε στη δημοσιότητα, μέσω Internet, το πρώτο trailer ενός 3D RTS ονόματι Emperor: Battle for Dune (πρόκειται για το trailer που βρίσκεται στο CD του Red Alert 2). Με την επιβεβαίωση της φήμης ξεκίνησε, φυσικά, μια αλυσιδωτή αντίδραση που είχε να κάνει με οτιδήποτε, από την ίδρυση πολλαπλών fansites με θέμα το νέο Dune μέχρι τις πιεστικές συνεντεύξεις που προσπαθούσαν να πάρουν διάφοροι συντάκτες και κάθε είδους φανατικοί από κάποιον υπεύθυνο της Westwood. Ετσι άρχισαν όλα... Σήμερα φτάσαμε στο καλοκαίρι του 2001 και είμαστε σε θέση να σας σερβίρουμε ένα αξιοπρεπέστατο review, που περιέχει όλες τις ζουμερές πληροφορίες που πρέπει να ξέρετε. Καλή σας όρεξη.

(ΞΑΝΑ)ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟΝ ARRAKIS

Κατά τη διάρκεια της εισαγωγής, οι νέοι θα έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν ποιες είναι οι τρεις πλευρές που μέχρι τώρα πάλευαν για την κυριαρχία του πλανήτη Arrakis ή αλλιώς Dune, ενός πλανήτη "τίγκα" στο spice. Το spice είναι ένα υλικό το οποίο όχι μόνο έχει τρομερή οικονομική αξία, αλλά εικάζεται ότι μπορεί να επεκτείνει και τη ζωή του ανθρώπου. Επιπροσθέτως, το spice μπορεί να ενεργήσει ως καταλύτης, προκειμένου τα ταξίδια στο Διάστημα (φημολογείται και στο χρόνο) να είναι εφικτά. Επειδή στον κόσμο του Dune όποιος ελέγχει το spice, ελέγχει και το σύμπαν, οι τρεις



Οι μεγάλες εκρήξεις ανέκαθεν έδιναν νόημα στη λέξη καταστροφή. Οπως και να 'χει, φροντίστε οι μονάδες σας να είναι μακριά όταν κάτι κάνει "μπαμ".



Το μπλε εφέ πάνω από την εχθρική βάση είναι το Hawk Strike. Ηδη όσες μονάδες ήταν εκεί έχουν αρχίσει να τρέχουν προς την πιο κοντινή έξοδο...



πλευρές, οι Atreides, οι Ordos και οι Harkonnen, έχουν κάθε λόγο να τσακώνονται...

Αν υπάρχουν καλοί σε αυτή την ιστορία, τότε αυτοί είναι οι Atreides, οι οποίοι θυμίζουν μια φυλή η οποία μάχεται για το καλό του σύμπαντος. Αυτή η "ιπποτική" συμπεριφορά σημαίνει ότι οι Atreides προστατεύουν τους αθώους και τους άοπλους και είναι ορκισμένοι εχθροί των καταπιεστών του σύμπαντος. Η φύση των Ordos, από την άλλη, καλύπτεται από ένα πέπλο μυστηρίου. Πρόκειται για μία πλευρά η οποία χρησιμοποιεί απαγορευμένες τεχνολογίες προκειμένου να κερδίσει χρήμα και δύναμη. Τέλος, οι Harkonnen είναι μία παράταξη γεμάτη από αιμοδιψείς αρχηγούς και στρατιώτες που δεν νοιάζεται κυριολεκτικά για τίποτα. Οι Harkonnen σκοτώνουν όποιον τους φέρει αντίρρηση και δεν έχουν καμία αμφιβολία ότι οι βίαιες τακτικές τους θα τους χαρίσουν τη νίκη.

Οπως προανέφερα, οι τρεις πλευρές μάχονται συνεχώς για τον έλεγχο του Dune. Στην τρίτη σκηνή της εισαγωγής, οι πλευρές αυτές θα αποκτήσουν άλλον έναν λόγο για να συνεχίσουν τον πόλεμο. Η θέση του αυτοκράτορα του σύμπαντος είναι κενή και έτσι οι αρχηγοί του Guild, ενός σωματείου που έχει επωφεληθεί από το spice χρησιμοποιώντας το για τα ταξίδια στο διάστημα, κάλεσαν τους αρχηγούς των τριών πλευρών για να τους πουν ότι, προκειμένου να πάρει κάποιος το θρόνο, θα πρέπει να κερδίσει τον πόλεμο των Assassins. Το Guild θα εποπτεύει τις τρεις πλευρές, οι οποίες θα πρέπει να ακολουθήσουν μια σειρά κανόνων κατά τη διάρκεια αυτού του πολέμου. Επειδή όμως ο κόσμος του Dune είναι γεμάτος προδοσίες και πισώπλατα χτυπήματα, οι κανόνες αυτοί αργότερα θα ποδοπατηθούν...

Υπό αυτές τις συνθήκες ξεκινάει το Emperor. Ο παίκτης θα πρέπει να διαλέξει, φυσικά, ποια από τις τρεις πλευρές του ταιριάζει περισσότερο για να την υποστηρίξει στο μεγάλο campaign που προσφέρει το παιχνίδι. Οπως και με το Dune 2000, προτού επιλέξετε μια πλευρά στο campaign, έχετε τη δυνατότητα να δείτε ένα μικρό βίντεο, που σας δίνει μια γεύση από την ιδεολογία κάθε πλευράς. Εγώ, πάντως, βρήκα ότι οι Atreides με καλύπτουν απόλυτα!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Emperor είναι πάρα πολύ καλά σχεδιασμένα και αυτό μεταφράζεται σε άψογα φτιαγμένα κτήρια, τοπία και μονάδες. Ομως, είμαι σίγουρος ότι πολλοί θα εκφράσουν παράπονα για τη μονοτονία των τοπίων, αφού τα περισσότερα είναι τα ίδια. Δυστυχώς, σε έναν πλανήτη όπως ο Arrakis, που δεν έχει τίποτα άλλο από βράχους, αμμόλοφους και spices, υπάρχει ένα όριο για το πόσο πρωτότυπα μπορεί να είναι τα τοπία κάθε φορά. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο, η Westwood αποφάσισε να συμπεριλάβει αποστολές που τοποθετούνται και σε άλλους πλανήτες. Πιο συγκεκριμένα, θα μπορέσετε να δείτε τον καταπράσινο πλανήτη των Atreides, Caladan, τον παγωμένο Draconis IV των Ordos, όπως και τον Geidi Prime των Harkonnen, όπου η λάβα των ηφαιστείων ρέει άφθονη. Σίγουρα πρόκειται για μία ευχάριστη προσθήκη. Σημειώστε επίσης ότι κάποιες αποστολές διαδραματίζονται μέσα σε μεγάλους διαστημικούς σταθμούς (Highliners), όπου εκεί, φυσικά, δεν τίθεται θέμα recourse management, αφού πρόκειται περί αποστολών σε κλειστό χώρο.

Οπως και να 'χει, όμως, θα πρέπει να υποστείτε το καφέ σκηνικό του Arrakis για αρκετές αποστολές. Εκτός από τις μάχες που θα δίνετε με τον εκάστοτε εχθρό σας, όμως, υπάρχουν και άλλα πράγματα που μπορούν να σας τραβήξουν την προσοχή. Η έρημος του Dune έχει πολλές καταιγίδες που προξενούν ανεμοστρόβιλους. Πρόκειται για ένα κορυφαίο οπτικό εφέ, το οποίο αποδει-

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Εύκολος χειρισμός
- Πολύ καλά γραφικά
- Απολαυστικός ήχος
- Ωραία βίντεο
- Ποικιλία αποστολών

Αρνητικά

- Απλό σενάριο
- Απλά objectives αποστολών
- Φτωχό interface στη WOL

Θεωρώ πως είναι ένα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει μπροστά στον υπολογιστή σας για αρκετές ώρες, χωρίς όμως να σας εντυπωσιάσει.





Η αδελφική αγάπη δεν ισχύει για τους Harkonnen, αφού τα δύο εικονιζόμενα αδέρφια θα κηρύξουν πόλεμο μεταξύ τους για να διαδεχτούν τον πατέρα τους. Εσείς με ποιον είστε;



Οι Tielaxiu έχουν κατασκευάσει βάσεις όπου επεξεργάζονται πτώματα των Fremen. Ως καλός Atreides που είμαι, θα φροντίσω αυτά τα πειράματα να είναι τα τελευταία τους!

ΜΟΝΑΔΕΣ ΤΩΝ SUBHOUSES

Κάθε μονάδα προσφέρει κάτι μοναδικό. Αυτό που πρέπει να κάνετε εσείς είναι να τις μελετήσετε όλες προσεκτικά και να βρείτε ποια είναι τα δύο από τα πέντε subhouses που θα διαλέξετε στο τέλος. Δείτε μερικές από τις μονάδες.



FREMEN FEDAYKIN

Πρόκειται για τον αγαπημένο μου πεζικάριο. Χρησιμοποιεί ένα ισχυρό ηχητικό κύμα για να σκοτώσει οτιδήποτε, από απλό στρατιώτη μέχρι το πιο δυνατό όχημα. Είναι stealth και μπορεί να καλέσει τα worms και να τα καβαλήσει (μόνο τα μικρά)!! Οσο τα καβαλάει, μπορεί να τα κατευθύνει σε μάζες εχθρών και να σκορπίσει τον όλεθρο...



IMPERIAL SAUDAUKAR

Οι Saudaukar ήταν το πεζικό του αυτοκράτορα, όμως τώρα που είναι νεκρός, ψάχνουν καινούριο αρχηγό. Φέρουν πολυβόλα gatling, ιδανικά για να "καθαρίζουν" στρατιές πεζικού σε λίγα δευτερόλεπτα. Μπράβο, παιδιά!



IXIAN INFILTRATOR

Οι Ix κατάφεραν να κατασκευάσουν μια κινούμενη νάρκη, η οποία είναι αόρατη. Προκαλεί μεγάλη ζημιά σε πολλές μονάδες όταν ενεργοποιηθεί. Ιδανική για να εξασθενεί επιθετικά κύματα εναντίον σας.



GUILD NIAB TANK

Τι να πει κανείς για αυτό το τανκ; Εχει τη δυνατότητα να τηλεμεταφέρεται οπουδήποτε (ειδικά στην "καρδιά" των εχθρικών βάσεων) και να αφήνει συντρίμμια. Μία δύναμη από 6-7 τέτοια τανκς, μπορεί να τηλεμεταφερθεί μέσα σε μια βάση, να καταστρέψει 2-3 βασικά κτήρια και να εξαφανιστεί σε λίγα δευτερόλεπτα!



TIELAXIU CONTAMINATOR

Ο Contaminator είναι μία πολύ ανθεκτική μονάδα πεζικού, η οποία μπορεί να μεταδώσει έναν ιό σε οποιονδήποτε πεζικάριο. Ο ιός αυτός μεταλλάσσει τον πεζικάριο και τον μετατρέπει σε έναν άλλο Contaminator! Αυτοί οι τύποι μπορούν να πολλαπλασιαστούν πολύ γρήγορα με σωστές κινήσεις...

κνύεται μοιραίο για το πεζικό, αφού ο ανεμοστρόβιλος παίρνει και σηκώνει οποιαδήποτε μονάδα πεζικού και την εκτινάσσει στα ουράνια! Εκτός από αυτό, ένα άλλο εφέ, το οποίο είναι σίγουρο ότι θα σας τρομοκρατήσει, είναι κάτι τεράστιες σπίθες που πετάγονται από το έδαφος. Από κάτω βρίσκονται πάντα οι πιο παλιοί κάτοικοι του Arrakis: Τα τεράστια σκουλήκια, που ταξιδεύουν μέσα στην άμμο και ξεπροβάλλουν όποτε τους καπνίσει για να κατασπαράξουν οτιδήποτε κάνει το λάθος να πατήσει τους ιερούς αμμόλοφους. Ηθικό δίδαγμα; Οταν βλέπετε ηλεκτρικές εκκενώσεις στο έδαφος, ΜΑΚΡΙΑ! Κίνδυνος θάνατος (μην καθίσει κανείς να χαζέψει το οπτικό εφέ...)!

Το animation όλων των μονάδων, κυρίως του πεζικού, είναι από τα καλύτερα που έχω δει. Για κάποιον λόγο, όμως, η Westwood αποφάσισε να μη συμπεριλάβει, τελικά, μία επιλογή για Superzoom, προκειμένου να μπορέσει να δει κάποιος τις μονάδες του και τα κτήριά του από απόσταση αναπνοής. Η περιστροφή και το zoom της κάμερας δεν είναι αναγκαία, οπότε κάθε παίκτης μπορεί να βρει την ιδανική κλίση που του ταιριάζει και να το ξεχάσει. Οι μη έχοντες πείρα στα 3D παιχνίδια συνιστάται να εξοικειωθούν με το χειρισμό της κάμερας από το tutorial, αφού ακόμα και οι πρώτες αποστολές απαιτούν την πλήρη προσοχή του παίκτη (ακόμα και αν δεν είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες). Οντως έχει δοθεί μεγάλη έμφαση στα γραφικά, γεγονός που επικροτώ.



Ο Duke Achillus είναι ο αρχηγός των Atreides κατά τη διάρκεια αυτού του πολέμου και υποψήφιος για τον αυτοκρατορικό θρόνο. Οι fans του Star Trek θα το θυμούνται ως Warf, το μόνο Klingon που υπηρέτησε στον Starfleet.

Ας περάσουμε στον ήχο. Καταρχήν, το soundtrack του Emperor αποτελείται θεωρητικά από τρία διαφορετικά είδη μουσικής - ένα για κάθε πλευρά. Ετσι, οι Atreides έχουν ένα είδος μουσικής από ορχήστρα με κρουστά και πνευστά, τα οποία συχνά συνοδεύονται από ψαλμωδίες. Αντιθέτως, η μουσική των Harkonnen μπορεί άνετα να χαρακτηρισθεί ως rock με ηλεκτρικές κιθάρες. Η συνολική εικόνα του soundtrack είναι πάρα πολύ καλή και όσοι δεν μπορείτε να προμηθευτείτε το CD που κυκλοφόρησε η Westwood στην Αμερική, μπορείτε κάλλιστα να ακούσετε το αρχείο Music.bag που βρίσκεται σε κάθε CD του Emperor με έναν MP3 player... Οσον αφορά στα ηχητικά εφέ, δεν νομίζω ότι υπάρχει κάποιο πρόβλημα, εκτός του ότι, σε σχέση με το Red Alert 2 και το StarCraft, τα speeches των μονάδων δεν έχουν την ανάλογη ποικιλία. Σίγουρα, όμως, το σφύριγμα του ανεμοστρόβιλου, ο ήχος του φλογοβόλου και ο θόρυβος των πολυβόλων θα σας αφήσουν ικανοποιημένους.

GAMEPLAY

Ας ξεκαθαρίσουμε κάτι ευθύς εξαρχής: Το gameplay του Emperor είναι ακόμα μία αναβαθμισμένη έκδοση αυτού που μας έχει συνηθίσει η Westwood σε κάθε παιχνίδι στρατηγικής που έχει βγάλει (κυρίως στα C&C). Το γεγονός αυτό δεν το κατατάσσω στα αρνητικά (αυτό έλειπε), όμως, όσοι ξέρουν τι εστί C&C, είναι σε θέση να φανταστούν τη βασική δομή του Emperor. Για όσους δεν ξέρουν, ακολουθεί μια ανάλυση.

Το Emperor είναι ένα ακόμα resource management παιχνίδι, που απαιτεί την ανάπτυξη της βάσης σας, την εξασφάλιση μιας ροής χρημάτων και εν τέλει την καταστροφή του αντιπάλου που βρίσκεται στο δρόμο σας για τον αυτοκρατορικό θρόνο. Το "χρήμα" του Emperor είναι το spice, μία ουσία που ευδο-



Στον παγωμένο πλανήτη των Ordos, ονόματι Draconis IV, μάχομαι για να προστατέψω τα πάτρια εδάφη με τις λιγοστές δυνάμεις μου.



Μία, προς το παρόν ήσυχη, νύχτα στη βάση των Atreides. Είμαι σίγουρος, όμως, ότι κάποιος θα έρθει να μου τη χαλάσει. Μα κανείς δεν σέβεται την κοινή ησυχία πια;

κιμεί στον Arrakis. Χρησιμοποιώντας τα harvesters, ο καθένας μπορεί να μαζέψει μια ποσότητα spice και να το επεξεργαστεί στο refinery προκειμένου να πάρει χρήματα. Με αυτά τα χρήματα ο παίκτης μπορεί να χτίσει κτήρια και να κατασκευάσει μονάδες. Πρόκειται για τη γνωστή συνταγή που χρησιμοποιούν σχεδόν όλα τα RTS. Τότε τι είναι αυτό που ξεχωρίζει στο Emperor; Αρκετά...

Ας ξεκινήσουμε με το χάρτη των αποστολών. Εδώ νομίζω ότι η Westwood κατάφερε να περάσει μια γερή δόση στρατηγικής, που νομίζω θα εκτιμήσουν οι περισσότεροι. Οσοι έχουν παίξει το Shogun, μπορούν να καταλάβουν περί τίνος πρόκειται. Στην περίπτωση του Emperor, ο Arrakis είναι χωρισμένος σε 33 περιοχές. Κάθε περιοχή ανήκει σε κάποια από τις τρεις πλευρές. Αρχικά κάθε πλευρά έχει 11 περιοχές και σκοπός της είναι να καταφέρει να "σπρώξει" πίσω τις άλλες δύο πλευρές και να φτάσει στο κέντρο των επιχειρήσεών τους. Με την ολοκλήρωση μιας αποστολής πρέπει να διαλέξετε την επόμενη περιοχή στην οποία θα εισβάλλετε. Συνήθως μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε 3-4 περιοχές, οι οποίες είναι κοντά στα σύνορά σας. Κάθε αποστολή έχει διαφορετικό χάρτη και στόχους. Αυτό που θα ξαφνιάσει πολλούς είναι το γεγονός ότι με το που ο παίκτης διαλέξει την αποστολή του, ο υπολογιστής θα επιλέξει τυχαία από ένα σετ 100 αποστολών τους στόχους της περιοχής που επιλέχθηκε! Ετσι, όταν ξαναπαίξετε το παιχνίδι, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα οι στόχοι να είναι διαφορετικοί!

Με το που γίνεται η επιλογή της περιοχής, ο παίκτης μπορεί να μάθει μερικές λεπτομέρειες, όπως το ποσοστό δυσκολίας της αποστολής και τις ενισχύσεις που είναι στη διάθεσή του. Οι ενισχύσεις έρχονται σε τακτά χρονικά διαστήματα από τις γειτονικές περιοχές που είναι υπό τον έλεγχο του παίκτη. Οπότε καταλαβαίνετε ότι, αν επιλέξετε να επιτεθείτε σε μια εχθρική περιοχή η οποία συνορεύει με δύο δικές σας περιοχές, τότε θα παίρνετε ενισχύσεις από δύο πλευρές. Αυτό όμως ισχύει και για τον αντίπαλο.

Από την πρώτη φορά που βλέπετε το χάρτη, έχετε τη δυνατότητα να δείτε σε ποια περιοχή βρίσκεται η κεντρική βάση των εχθρών. Ετσι, ο ανυπόμονος παίκτης θα μπορέσει να δει ποιος είναι ο πιο γρήγορος δρόμος προς τη βάση και να επιτεθεί σε λίγες μόνο περιοχές για να φτάσει εκεί. Αν όμως ο παίκτης επιλέξει να επιτεθεί σε περιοχές που είναι δίπλα από την κεντρική βάση και τις κατακτήσει, αυτομάτως σταματάει τις ενισχύσεις του εχθρού, αυξάνοντας παράλληλα τις δικές του! Επιπροσθέτως, αν ελέγχετε τις γύρω περιοχές, μπορείτε να επιλέξετε και από ποια μεριά του χάρτη θέλετε να ξεκινήσετε...

Μη νομίζετε, όμως, ότι οι αντίπαλοι θα κάτσουν με σταυρωμένα χέρια όταν σας δουν να κερδίζετε έδαφος. Πολλές φορές θα σας επιτεθούν και θα κληθείτε να υπερασπιστείτε τις βάσεις που χτίσατε προηγουμένως! Σε κάτι τέτοιες αποστολές, όμως, οι αντίπαλοι θα βρίσκονται σε μειονεκτική θέση, καθώς θα έχετε έτοιμες βάσεις, ενώ αυτοί θα ξεκινάνε από την αρχή (όπως όταν κάνετε εσείς επίθεση σε αυτούς!). Σε οποιαδήποτε αποστολή αν δείτε ότι χάνετε, μπορείτε να διατάξετε την υποχώρηση των δυνάμεών σας σε κάποια γειτονική φίλια περιοχή, προκειμένου να περισώσετε το στρατό σας και να ξαναπροσπαθήσετε αργότερα.

Μέσα στην αποστολή, τώρα, το interface θυμίζει αυτό του RA2, αφού τα κτήρια, οι μηχανοκίνητες μονάδες και το πεζικό έχουν τη δική τους κατηγορία για να μπορούν να χτίζονται ταυτόχρονα. Πάνω από αυτές τις κατηγορίες, υπάρχει η επιλογή αναβάθμισης των κτηρίων

Μια δεύτερη γνώμη

Το πρώτο πλήρως τρισδιάστατο RTS της Westwood είναι εδώ και από ό,τι φαίνεται έχει σκοπό να παραμείνει στην κορυφή για πολύ καιρό. Με σιγουριά είναι, αν όχι το καλύτερο, ένα από τα καλύτερα RTS που έχουν κυκλοφορήσει. Η Westwood πρωτοτύπησε και, επιτέλους, το balance του παιχνιδιού είναι σχεδόν τέλειο, με λίγο ευνοημένους τους ταχύτατους Ordos (με σήμα το φίδι!). Συνεχίζοντας με τα πρωτοποριακά στοιχεία, τα sub-houses δίνουν νέα τροπή στο gaming και οι δυνατές στρατηγικές αυτόματα πολλαπλασιάζονται, ενώ η μη γραμμική πορεία των campaings σάς κάνει να θέλετε να το παίξετε πάλι από την αρχή όταν το τερματίσετε. Η τρισδιάστατη κάμερα του Emperor δεν δημιουργεί κανένα πρόβλημα, όπως πολλοί αντι-Westwoodιανοί προέβλεπαν, αλλά ούτε είναι αναγκαία. Προσωπικά, δεν την αλλάζω καθόλου, γιατί με τις επανειλημμένες περιστροφές χάνεις για μικρό χρονικό διάστημα τον προσανατολισμό σου στο χάρτη. Το μοναδικό ψεγάδι του τίτλου είναι η δυσκολία που θα αντιμετωπίσουν πολλοί αρχάριοι στο είδος των RTS, ακόμα και στο easy επίπεδο.

Παπασπύρου 'SnakeMJK' Ζήσης



Οι Ordos αντιπροσωπεύονται από τους Executrix, 4 όντα που μοιράζονται το ίδιο μυαλό. Μιλούν ταυτόχρονα μέσω αυτού του πλάσματος που ονομάζεται Speaker. Τρελά πράγματα...

έναντι χρηματικών ποσών, προκειμένου να γίνουν καινούριες μονάδες, κτήρια και τεχνολογίες διαθέσιμες. Το minimap είναι, όπως πάντα, πάνω δεξιά, στο Emperor όμως δεν είναι πολύ καλά φτιαγμένο, αφού τα στίγματα των μικρών μονάδων είναι δυσδιάκριτα και πολλές φορές, κάτω από ένταση, ο παίκτης μπορεί να μπερδέψει τις κοκκινωπές ενδείξεις του spice με μονάδες των Harkonnen. Το minimap περιστρέφεται αναλόγως με το πώς έχει τοποθετήσει την κάμερα ο παίκτης, έτσι ώστε να μην υπάρξει καμία σύγχυση προσανατολισμού.

Οσον αφορά στην κατασκευή της βάσης, πρέπει -καταρχήν- να αναφέρω ότι δεν είναι πια αναγκαία η ασφαλτόστρωση του εδάφους για την τοποθέτηση κτηρίων (κάτι που μου έσπαγε τα νεύρα στο Dune 2000). Φυσικά, μπορείτε να χτίσετε μόνο σε σκληρό έδαφος και ποτέ στην άμμο. Επιπροσθέτως, μπορείτε να ορίσετε από ποια πλευρά να τοποθετηθεί στο έδαφος κάθε κτήριο.

Τέλος, στο Emperor υπάρχουν μερικές σκαμμένες περιοχές, όπου το πεζικό μπορεί να καλυφθεί για να μην κινδυνεύει από τα τανκ. Τα οχήματα δεν μπορούν να πατήσουν τους πεζικάριους όσο βρίσκονται σε αυτά τα χαρακώματα. Μπορούν να τους πυροβολήσουν, όμως δεν θα κάνει μεγάλη διαφορά αν το πεζικό είναι ειδικευμένο στα αντιαρματικά όπλα, όπως οι Kindjal των Atreides, που φέρουν φορητούς όλμους (οι Kindjal θα τα διαλύσουν όλα).

SUBHOUSES - ΜΟΝΑΔΕΣ

Οι τρεις παρατάξεις του Emperor έχουν διαφορετικές μονάδες και τεχνολογίες. Ολες έχουν τα μειονεκτήματα και τα πλεονεκτήματά τους προκειμένου να κρατηθεί μια ισορροπία στο παιχνίδι. Εκτός από αυτές τις fixed μονάδες, όμως, ο παίκτης κατά τη διάρκεια του campaign αλλά και στο multiplayer μπορεί να συμμαχήσει με άλλες παρατάξεις, οι οποίες προσφέρουν νέες τεχνολογίες. Συγκεκριμένα, υπάρχουν 5 subhouses τα οποία προσφέρουν δύο μονάδες το καθένα. Ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να είναι σύμμαχος με 2 subhouses ταυτοχρόνως. Στο multiplayer μπορείτε άνετα να διαλέξετε ποια θέλετε πριν να ξεκινήσετε, ενώ στο campaign θα πρέπει να περάσουν ορισμένες αποστολές προτού καταφέρετε να κερδίσετε την πλήρη αφοσίωση κάποιου subhouse. Μάλιστα, στο campaign μερικά subhouses είναι ορκισμένοι εχθροί, όπως οι Ix με τους Tleilaxu. Τα υπόλοιπα subhouses είναι οι Fremen, οι Sardaukar και το Guild (δείτε περισσότερα στο σχετικό ένθετο).

Περνώντας στις μονάδες του Emperor, όπως προαναφέρθηκε, υπάρχει ισορροπία ανάμεσα στις πλευρές οι οποίες έχουν, εκτός από διαφορετικές μονάδες, διαφορετικά superweapons και πλεονεκτήματα. Οι Atreides έχουν το Mongoose, που μπορεί να πυροβολεί αυτόματα καθώς κινείται, ενώ το Sonic Tank φροντίζει για την καταστροφή οποιασδήποτε μονάδας με μία ή δύο βολές. Οι Ordos φρόντισαν να εξοπλίσουν πολλά από τα οχήματά τους με επαναφορτιζόμενες ασπίδες και σαν να μην έφτανε αυτό, το Deviator μπορεί να "μεταπείσει" εχθρικές μονάδες να πολεμήσουν για τους Ordos. Οι Harkonnen καταστρέφουν τα πάντα με το Devastator και καίνε ή δηλητηριάζουν το πεζικό με το Flame Tank και το Inkvine Catapult. Οταν τα πράγματα χοντρύνουν, κάθε πλευρά μπορεί να ενεργοποιήσει το superweapon της για να σιγουρέψει τη νίκη της.



Οι Ordos δοκιμάζουν την άμυνά μου. Σε λίγο, όμως, θα επιτεθούν από αλλού! Εξυπνο AI...

Οι Atreides έχουν το Hawk Strike, ένα εφέ που τρελαίνει τις εχθρικές μονάδες και τις κάνει να φύγουν από το χάρτη τρέχοντας. Οι Harkonnen, γνωστοί για τις βίαιες μεθόδους τους, διαθέτουν το Death Hand Missile, που είναι ένας εύστοχος ατομικός πύραυλος. Τέλος, οι Ordos μπορούν να πλήξουν την εχθρική βάση με το Chaos Lightning, ένα εφέ που τρελαίνει τις μονάδες και αρχίζουν και πυροβολούν ό,τι δουν μπροστά τους.

WORMSIGN-WORM ATTACK-UNIT LOST!







Τα γιγαντιαία σκουλήκια του Arrakis είναι ένας πονοκέφαλος που πάει κι έρχεται συνέχεια! Τα worms έρχονται σε τρία μεγέθη: Το πρώτο θα το δείτε να σχίζει την άμμο και να καταστρέφει μονάδες και πεζικό "τρακάροντας" πάνω τους. Το δεύτερο πετάγεται στα καλά καθούμενα και καταβροχθίζει μία μονάδα τη φορά. Το τρίτο, Shai-Halud, είναι ΤΕΡΑΣΤΙΟ! Πετάγεται και αυτό μέσα από την άμμο και μπορεί να φάει 9 μονάδες στην καθισιά του!

ΠΟΥ ΘΑ ΕΠΙΤΕΘΩ ΣΗΜΕΡΑ;



Η εκστρατεία των Atreides πάει καλά. Για να δούμε πού θα επιτεθώ τώρα...



Το Tuono Basin είναι μία περιοχή-κλειδί που βρίσκεται στο δρόμο μου προς τη βάση των Harkonnen...



Οι Atreides έχουν συντελεστή 1 για ενισχύσεις και οι Harkonnen 5. Δύσκολα τα πράγματα. Για να δούμε τι άλλο υπάρχει.



Το Mushtamal Ridge είναι μία περιοχή ελεγχόμενη από τους Ordos και αποτελεί ωραίο στόχο, αφού την έχω σχεδόν περικυκλώσει.



Εχοντας 4 περιοχές που με ενισχύουν και τους Ordos 3, τα πράγματα θα είναι εύκολα... Ασε που θα έχω αποδυναμώσει και τις γύρω περιοχές, αν τα καταφέρω!

VETERANCY

Το veterancy είναι εδώ για να πείσει τον παίκτη να φροντίσει τις έμπειρες μονάδες του και να μην τις στέλνει συνεχώς σε αποστολές αυτοκτονίας. Ολες οι μονάδες μπορούν να προαχθούν τρεις φορές. Ετσι, καταφέρνουν να γίνονται πιο δυνατές, γρήγορες αλλά και να αποκτήσουν νέες ιδιότητες. Για παράδειγμα, ο sniper των Atreides αποκτά μεγαλύτερο range όταν προαχθεί για πρώτη φορά, μπορεί να επουλώσει τις πληγές του τη δεύτερη και όταν γίνει elite, αποκτά την ιδιότητα να είναι stealth! Τίποτα καλύτερο από έναν αθόρυβο και αόρατο sniper, ε; Μάλιστα, οι Atreides είναι αυτοί που εκμεταλλεύονται το veterancy στο έπακρο, αφού οι elite μονάδες πεζικού μπορούν να ξαναγυρίσουν στο barracks και να εκπαιδεύσουν τους στρατιώτες σε επίπεδο veteran.

MULTIPLAYER

Το Emperor έχει, φυσικά, την επιλογή για Skirmish, LAN και Matchmaking στην Westwood OnLine, μία δωρεάν υπηρεσία για on-line gaming. Περιέργως το interface της WOL μοιάζει φτωχό έναντι του RA2 και, φυσικά, του Tiberian Sun, το οποίο ήταν το καλύτερο απ' όλα. Στο Emperor λείπουν αρκετές επιλογές, όπως οι ignore, page και η find. Περιέχει όμως μία καινοτομία: Το αποκλειστικό feature, που είναι διαθέσιμο μόνο στην WOL, επιτρέπει σε δύο άτομα να παίξουν το single player campaign μαζί! Ο host αποφασίζει σε ποιες περιοχές θα επιτεθεί και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο καθένας χτίζει τη δική του βάση (συνηθίζεται, όμως, από τους παίκτες να χτίζουν μια μεγάλη βάση σε ένα σημείο). Εκτός από αυτό, υπάρχουν, φυσικά, οι επιλογές του deathmatch και του quickmatch. Ο τελευταίος είναι και ο μόνος τρόπος με τον οποίο μπορείτε να παίξετε τα Tournament games, είτε είναι ladder είτε BattleClans. Εκεί, ο χάρτης και οι παράμετροι του παιχνιδιού (πχ. Fog of War, Crates) είναι επιλεγμένες από τον υπολογιστή.

ΤΕΛΙΚΑ ΣΧΟΛΙΑ

Πρέπει να ομολογήσω ότι ποτέ δεν υπήρξα φανατικός οπαδός του κόσμου του Dune, φρόντισα όμως να μάθω αρκετά πράγματα για να μπορέσω να κρίνω το Emperor ως παιχνίδι στρατηγικής αλλά και ως ένα παιχνίδι που βασίζεται στον κόσμο του Frank Herbert. Σίγουρα οι οπαδοί της ταινίας ή των βιβλίων του Dune θα βρουν μερικές ανακρίβειες που κάνουν "μπαμ", όμως θέλω να πιστεύω ότι θα συγχωρήσουν τη Westwood, αφού το παιχνίδι έχει τον αέρα του Dune και με το παραπάνω! Ως RTS νομίζω ότι το Emperor είναι ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι, το οποίο ίσως λειτούργησε ως μία δοκιμή για τη Westwood προτού αυτή προχωρήσει στη δημιουργία ενός Command & Conquer σε 3D.

Κλείνοντας, θα κάνω μια τελευταία καυστική αναφορά για τη συσκευασία με την οποία έρχεται το Emperor στην Ευρώπη. Αναφέρομαι, φυσικά, στα μικρά κουτιά των DVDs, τα οποία -δυστυχώς- έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας και στα ράφια των καταστημάτων, αντικαθιστώντας τα μεγάλα κουτιά που ξέραμε. Οταν στο review του Red Alert 2 ανέφερα ότι η ευρωπαϊκή συσκευασία "βοηθάει" την πειρατεία με το να μη δίνει τίποτα παραπάνω από ένα απλό manual και τα CDs του παιχνιδιού, δεν είχα φανταστεί ότι το Emperor, ένα παιχνίδι 4 CDs, θα κυκλοφορούσε ΧΩΡΙΣ έντυπο manual! Εχει, βέβαια, ένα φυλλάδιο με τις βασικές οδηγίες εγκατάστασης στην ελληνική και την ιταλική γλώσσα, αλλά να το βράσω! Το manual στην ευρωπαϊκή έκδοση βρίσκεται σε ένα πέμπτο CD, το οποίο, φυσικά, δεν υφίσταται στην αμερικανική έκδοση, αφού η τελευταία διαθέτει ένα πλούσιο βιβλιαράκι 70 σελίδων, το οποίο είναι μέσα σε ένα μεγάλο και ανάγλυφο κουτί! Κυρίες και κύριοι, νομίζω ότι με το Emperor φτάσαμε κυριολεκτικά στα άκρα. Ξεκινήσαμε με τις μεταφράσεις των manuals, οι οποίες είναι για τα πανηγύρια. Μετά εξαφανίστηκαν τα κουτιά και γνωρίσαμε τα DVD cases. Τώρα ξεχνάμε και το έντυπο manual και όλα δείχνουν ότι σε λίγο καιρό θα αγοράζουμε τα παιχνίδια μας σε σελοφάν. Ενα έχω να πω: Αίσχος! Αφού η παρούσα συσκευασία περιέχει πια ΜΟΝΟ τα CDs, τότε λυπάμαι, αλλά σύντομα δεν θα υπάρχει καμία διαφορά από την πειρατική έκδοση. Βέβαια, η Westwood έχει καταφέρει εδώ και καιρό να προστατεύσει το multiplayer μέρος των παιχνιδιών της από την αντιγραφή. Ετσι, δεν υπάρχει περίπτωση να παίξετε στη WOL αν δεν έχετε το αυθεντικό παιχνίδι. Αυτά... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	92
ΑΝΤΟΧΗ	85

90



Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα 3D RTS που υπάρχουν αυτή τη στιγμή! Αν όμως είστε ορκισμένος εχθρός του C&C... κακό του κεφαλιού σας! Εσείς χάνετε...

HOSTILE WATERS

Τι σχέση έχει, άραγε, το μυθικό και πασίγνωστο Excalibur με τον νέο φουτουριστικό τίτλο της Rage; Αυτό που συνδέει τα δύο φαινομενικά άσχετα μεταξύ τους έργα δεν είναι άλλο από το δημιουργό του κλασικού comic book, Warren Ellis, ο οποίος έγραψε και το σενάριο του Hostile Waters. Ισως πρόκειται για έναν από τους πιο ελπιδοφόρους τίτλους που μας έχει δώσει τον τελευταίο καιρό η αγγλική βιομηχανία λογισμικού.

του Παναγιώτη "icoNolatris" Λιβιτσάνου
panli@otenet.gr

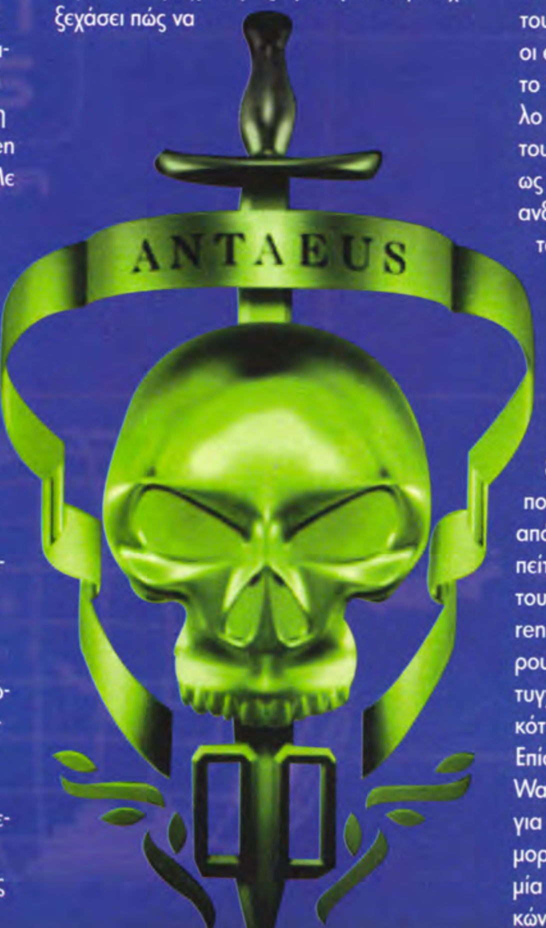
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	RAGE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Pentium 2 266, Win 95, 4x CD-ROM drive, 64MB μνήμη, 16bit κάρτα ήχου, 8MB κάρτα γραφικών

Ο γνωστότερος τίτλος της Rage, που κυκλοφόρησε το 1997, ήταν το άκρως εντυπωσιακό Incoming, το οποίο είχε προωθήσει με τον καλύτερο τρόπο τις νέες τότε κάρτες 3D γραφικών της nVIDIA. Εδώ και κάποιο διάστημα η εταιρεία κρατούσε κλειστά τα χαρτιά της για τα σχέδιά της και η έλευση ενός παιχνιδιού συνδεδεμένου με τον Warren Ellis σίγουρα αποτέλεσε είδηση στο χώρο. Με τον τίτλο αυτό είναι ορατή η διάθεση της εταιρείας να ξεφύγει από το μονότονα τεχνοκρατικό παρελθόν της και να αποδείξει στο κοινό ότι μπορεί να δημιουργήσει παιχνίδια που απευθύνονται σε απαιτητικούς παίκτες. Ας δούμε, όμως, τι εικόνα παρουσιάζουν τα "Εχθρικά Υδατα" στο...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η πλοκή του παιχνιδιού σάς μεταφέρει στο έτος 2032, 20 χρόνια μετά το μεγάλο πόλεμο που προκάλεσε πολλά δεινά και έφερε στο χείλος της καταστροφής την ανθρωπότητα. Σε αυτά τα 20 χρόνια ο άνθρωπος κατάφερε να θριαμβεύσει, ζώντας σε ένα άκρως ειρηνικό περιβάλλον και χρησιμοποιώντας τις νέες τεχνολογίες, όπως η νανοτεχνολογία, προς όφελός του. Η γαλήνη, όμως, διαταράσσεται ξαφνικά, όταν κυβερνητικά κτήρια και πόλεις βομβαρδίζονται και η πονεμένη ειρήνη φαίνεται να βρίσκεται πάλι σε κίνδυνο. Υπεύθυνη γι' αυτές τις καταστροφές είναι μία ομάδα από νοσταλγούς του "ένδοξου" παρελθόντος, ονόματι Cabal, στην οποία συμπεριλαμβάνονται πολιτικοί, επιχειρηματίες και φανατισμένοι ιερείς που προσπαθούν να επιβάλουν τον τρόπο ζωής που οι ίδιοι θέλουν. Η "καρδιά" των επιχειρήσεών τους βρίσκεται σε ένα σύμπλεγμα τεχνητών νησιών όπου, με τη βοήθεια της τεχνολογίας, έχουν καταφέρει να συγκεντρώσουν μεγάλη στρατιωτική ισχύ. Ομως, η ανθρωπότητα έχει ξεχάσει πώς να



αμύνεται και η μοναδική ελπίδα της είναι η "Antaeus", ένα μεταγωγικό θαλάσσιο σκάφος με ενσωματωμένη νανοτεχνολογία. Το σκάφος βρισκόταν για 20 χρόνια στο βυθό του Ειρηνικού μετά τον τελευταίο πόλεμο και οι επιστήμονες στέλνουν ένα "σήμα" για να το "ξυπνήσουν". Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο του κυβερνήτη της Antaeus, καθώς και του διοικητή όλων των οχημάτων της, έχοντας ως σκοπό να σώσετε για άλλη μία φορά την ανθρωπότητα. Σημαντικός αρωγός σας είναι τα Soulcatcher chips, η νοημοσύνη δηλαδή των σκοτωμένων στρατιωτών-πιλότων, που έχει αποθηκευτεί σε σιλικόνη και βρίσκεται στη διάθεσή σας.

Φυσικά, όπως συμβαίνει σε κάθε έργο επιστημονικής φαντασίας που σέβεται τον εαυτό του, στο Hostile Waters δεν θα μπορούσαν να λείπουν οι εξωγήινοι που κάνουν την εμφάνισή τους, πιο απεχθείς από ποτέ. Ξαναζεσταμένο φαγητό θα μου πείτε... Ομως, ας μην προτρέχουμε. Η ουσία του σεναρίου βρίσκεται στη γραφή του Warren Ellis. Ο δημιουργός κάνει αισθητή την παρουσία του γράφοντας ένα σενάριο που επιτυγχάνει να δικαιολογήσει με αρκετή πειστικότητα τη σημασία του πολέμου στο παιχνίδι. Επίσης, παρά την τελική νίκη, το Hostile Waters αφήνει να διαφανεί μία απαισιοδοξία για το μέλλον και μία αμφισβήτηση για κάθε μορφής εξουσία. Η Cabal δεν αποτελεί παρά μία μικρογραφία των σύγχρονων εξουσιαστικών κέντρων, τα οποία είναι ο νέος, ίσως πιο ουσιαστικός εχθρός της ανθρωπότητας, σύμφωνα με το συγγραφέα. Μετά τους χιλιάδες



Σε αυτή τη σκηνή από την εισαγωγή είναι ορατός ο άσχημος σχεδιασμός της Church, που στέκεται με έναν κάπως... άκομψο τρόπο!

Ρώσους, Αραβες, Ιρακινούς, Κινέζους και τους διάσπαρτους τρομοκράτες που έχετε εξολοθρεύσει, σίγουρα πρόκειται για έναν εχθρό που δεν συμβαδίζει με τα αμερικανικά πρότυπα του "κακού".

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ - ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Είναι γνωστή η τεχνική αρτιότητα των τίτλων της Rage. Φαίνεται πως οι προγραμματιστές της εταιρείας σε κάθε νέα κυκλοφορία βάζουν τον καλύτερο εαυτό τους για να ικανοποιήσουν τον παίκτη, δίνοντάς του τη δυνατότητα ρύθμισης πληθώρας παραμέτρων των γραφικών, του ήχου και των πλήκτρων χειρισμού από το μενού. Οπως ίσως θα παρατηρήσετε και από τις φωτογραφίες, στον τομέα των γραφικών το παιχνίδι είναι κορυφαίο, μόνο που για να τα απολαύσετε θα χρειαστείτε ένα αρκετά ισχυρό σύστημα. Αν και στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού δεν θα συναντήσετε κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα με το frame rate, στις σκηνές με έντονη δράση το παιχνίδι γίνεται ιδιαίτερα απαιτητικό σε πόρους συστήματος, αφού ακόμα και σε ισχυρούς υπολογιστές πολλές φορές σέρνεται. Κατά τα άλλα, η εισαγωγή, καθώς και όλη η εξέλιξη της πλοκής παρουσιάζονται με κινηματογραφικής αισθητικής σκηνές που παρεμβάλλονται ανάμεσα στις αποστολές, για τις οποίες χρησιμοποιείται η τρισδιάστατη μηχανή απεικόνισης του Hostile Waters. Με μοναδικό μελανό στοιχείο την απεικόνιση των ανθρώπων που μοιάζουν κακοσχεδιασμένοι, οι σκηνές αυτές είναι εξαιρετικές και μεταφέρουν με ακρίβεια τις ανησυχίες του Warren Ellis.

Σε ό,τι αφορά το κυρίως τμήμα του παιχνιδιού, αν και δεν υπάρχει μεγάλη ποικιλία τοποθεσιών, αφού το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε παρόμοια, σχετικά άγονα νησιά, η λεπτομέρεια της δουλειάς που έχει γίνει είναι εκπληκτική. Οι παφλασμοί των κυμάτων, η εξαιρετική αναπαράσταση του εδάφους και των κτηρίων, οι ομαλότατες εναλλαγές μεταξύ ημέρας και νύχτας, καθώς και τα καιρικά φαινόμενα είναι τόσο πειστικά που σας μεταφέρουν στο κέντρο της δράσης. Αυτό, όμως, που προκαλεί τον μεγαλύτερο θαυμασμό είναι η εκπληκτική εφαρμογή των νόμων της φυσικής σε όλα, μα όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού. Από τη ζωντανή, πολύπλοκη κίνηση των πλασμάτων, των οχημάτων και των αντικειμένων μέχρι τις ανεπανάληπτης πιστότητας εκρήξεις, κάθε λεπτό που θα παίζετε το παιχνίδι θα διαπιστώνετε το μέγεθος της προσπάθειας που κατέβαλε η Rage στον τομέα αυτό. Το σκηνικό συμπληρώνουν με τον καλύτερο τρόπο τα φαντασμαγορικά εφέ των πυροβολισμών και το γραφικά "καθαρό" interface του τομέα στρατηγικής. Σημειωτέον ότι το παιχνίδι, ειδικά προς το τέλος του, προβάλλει εικόνες ακατάλληλες για ανηλίκους, αφού αγγίζουν τα όρια του splatter.

Το Hostile Waters ηχητικά βρίσκεται στο ίδιο επίπεδο τεχνικής αρτιότητας με τον γραφικό τομέα. Τι να πρωτογράψουμε γι' αυτά που ακούσαμε; Για τους δυναμικούς και λεπτομερείς κρότους των ανατινάξεων; Για τον διαπεραστικό και στείρο θόρυβο που κάνουν οι σφυρίζουσες ρουκέτες όταν χτυπούν το μέταλλο ή για τις υψίσυχνες και ανατριχιαστικές κραυγές των εξωγήινων πλασμάτων που

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Εξαιρετικής υφής και λεπτομέρειας γραφική απεικόνιση
- Εντυπωσιακός ηχητικός σχεδιασμός
- Καινοτόμο και εθιστικό gameplay
- Λειτουργικός χειρισμός
- Ενδιαφέρον σενάριο
- Εξυπνη αμυντική τεχνητή νοημοσύνη
- Ποικιλία εχθρών και οχημάτων
- Ικανοποιητική διάρκεια

Αρνητικά

- Πρόβλημα στην ελεγχόμενη από την A.I. κίνηση των οχημάτων
- Ελλειψη μουσικής συνοδείας

Αυτό που προκαλεί τον μεγαλύτερο θαυμασμό είναι η εκπληκτική εφαρμογή των νόμων της φυσικής σε όλα, μα όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού.





Παρατηρήστε τη Δύση του ήλιου σε αυτές τις φωτογραφίες. Ο κύκλος της ημέρας-νύχτας είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακός στο παιχνίδι.

ΕΠΙΘΕΣΗ: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ







Καταρχήν, στο Δωμάτιο Κατασκευής (Construction Room) φτιάχνουμε τα οχήματα που θα χρειαστούμε. Στη συγκεκριμένη περίπτωση διαλέγουμε τα Rhino, Salamander, εξοπλισμένα με longbow, και το Hornet με το arclight. Επιλέγουμε τα κατάλληλα Soulcatcher chips και σε λίγο είναι έτοιμα στις εξέδρες της Antaeus.







Εν συνεχεία μεταφερόμαστε στο Δωμάτιο Πολέμου (War Room), όπου διατάζουμε επίθεση εναντίον των oil derricks του εχθρού, προκειμένου να ανακόψουμε την παραγωγή νέων μονάδων.

Για να υλοποιηθούν οι διαταγές μας επιλέγουμε το Action mode, όπου βλέπουμε από πρώτο χέρι την εξέλιξη των επιχειρήσεων.







Εδώ παρατηρούμε το ελεγχόμενο από τον Ransom ελικόπτερο Hornet να πλησιάζει τον εχθρό. Το ίδιο κάνουν και τα υπόλοιπα οχήματα.

Επειδή, όμως, όσο καλή και να είναι η A.I., δεν μπορεί να συγκριθεί με τις αξεπέραστες ικανότητές μου (!), παίρνω τον έλεγχο του Rhino tank και επιτίθεμαι στα εχθρικά κτήρια και μονάδες. Παράλληλα δίνω εντολή στο Scarab από το Command Interface (ενεργοποιείται με το Space) να αρχίσει να μαζεύει ενέργεια.

κάνουν τις φωνές του "Alien" να ακούγονται ψεύτικες; Είναι χαρακτηριστικό ότι όλα τα οχήματα και οι κτηριακές εγκαταστάσεις έχουν διαφορετικούς ήχους, κάτι που αποδίδει τα μέγιστα αν έχετε κάρτα ήχου με τρισδιάστατο ήχο, αφού μπορείτε να εντοπίσετε ακουστικά και μόνο κάποιον εχθρό. Οσον αφορά στις ομιλίες, έχουν προσληφθεί γνωστοί Αγγλοι ηθοποιοί και, όπως φαίνεται, κατάφεραν να μπουν αρκετά στο πνεύμα του ρόλου τους. Μερικοί διάλογοι πιλότων-οδηγών είναι έξυπνοι και αστείοι και είναι άκρως διασκεδαστικό που ακούγονται κατά τη διάρκεια της μάχης. Είναι ενδεικτικό ότι κάθε χαρακτήρας έχει πάνω από μία ώρα ομιλίας, με αποτέλεσμα ο ρεαλισμός να ανεβαίνει στα ύψη. Αυτή η αίσθηση "συνεργασίας" μεταξύ των A.I. bots είναι κάτι που δεν είχαμε παρατηρήσει σε αυτήν την κατηγορία παιχνιδιών και σαφώς αποτέλεσε ευχάριστη έκπληξη. Το μόνο αρνητικό που μπορούμε να εντοπίσουμε στον ήχο είναι η έλλειψη μουσικής κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

ΔΥΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΕΝΑ

Μόλις παίξετε για πρώτη φορά το Hostile Waters, είναι πολύ πιθανό να σας θυμίσει κάτι. Ισως να αναπολήσετε το πρωτοπόρο Battlezone, αφού έχετε τη δυνατότητα να ελέγχετε όποιο όχημα θέλετε ξεχωριστά ή όλα μαζί σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον. Ισως σας θυμίσει το Total Annihilation από τον τρόπο ανοικοδόμησης των αντικειμένων μέσω της νανοτεχνολογίας. Πιθανώς να σας φέρει στο νου και το Rainbow Six, λόγω του παραπλήσιου τρόπου που σχεδιάζετε τις αποστολές σας πριν από ή κατά τη διάρκεια της μάχης. Ομως, δύσκολα θα σας θυμίσει κάποιο παιχνίδι τόσο πολύ ώστε να πείτε ότι



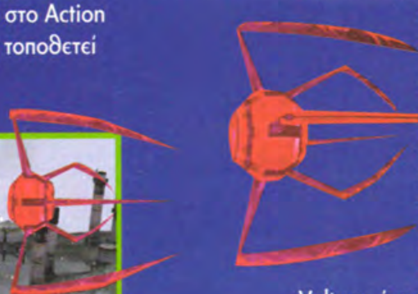


... Ας αρχίσουμε να αποσυνδέτουμε αυτά τα άδεια σιδερικά...

πρόκειται για αντιγραφή του. Κι αυτό διότι το Hostile Waters καταφέρνει να δανειστεί εποικοδομητικά στοιχεία από διάφορα επιτυχημένα gameplay σε ένα παιχνίδι, εμπλουτίζοντάς τα και συνδυάζοντάς τα έτσι ώστε να συνδέονται άρρηκτα μεταξύ τους. Οι σχεδιαστές του, προσπαθώντας να απευθυνθούν σε ένα ευρύ -πλην ψαγμένο- κοινό, συνδύασαν δράση και στρατηγική με μεγάλη επιτυχία και θα λέγαμε ότι βρήκαν τη χρυσή τομή. Το παιχνίδι χωρίζεται ουσιαστικά στο Action mode (τομέας δράσης), που σας τοποθετεί στην "καρδιά" της δράσης, και στο Strategy mode (τομέας στρατηγικής), που είναι πολύτιμο για τις στρατηγικές κινήσεις σας. Και τα δύο είδη παιχνιδιού είναι ζωτικής σημασίας για να φέρετε εις πέρας τις αποστολές.



Γιούπι, ένας παράδεισος ενέργειας για το Scarab!





...Oups! πολύ φοβάμαι ότι αυτό δεν είναι και τόσο άδειο... Μάλλον με δεξαμενή πετρελαίου μου μοιάζει.

ACTION MODE

Το μέρος του παιχνιδιού όπου λαμβάνει χώρα η κυρίως δράση. Εδώ παρατηρείτε από προοπτική πρώτου προσώπου όλο το σκηνικό της μάχης, διαλέγοντας κάθε φορά όποιο όχημα επιθυμείτε, από την Antaeus, το πλοίο-κέντρο επιχειρήσεων, μέχρι το Vulture, ένα ταχύτατο πλην ευάλωτο στα εχθρικά πυρά αεροπλάνο. Από το interface αυτό μπορείτε να μάχεστε τους εχθρούς, αν θέλετε καλύτερα αποτελέσματα, ή ακόμα και να βλέπετε τα robots σας να εκτελούν τις διαταγές σας καθοδηγούμενα από τα Soulcatcher chips. Επίσης, με τη χρήση του Scarab μπορείτε να αποσυνδέετε τα μεταλλικά αντικείμενα για τη συγκομιδή ενέργειας ή να επισκευάζετε κάποια άλλα οχήματα. Στη διάθεσή σας βρίσκονται δύο κατατοπιστικότατοι χάρτες, ένας τρισδιάστατος και ένας απλός, που σας προσανατολίζουν όπου κι αν είστε. Μπορείτε, επίσης, να αλλάξετε interface και να μεταβείτε στο COMMAND Interface, πατώντας Space, για να δώσετε απευθείας εντολές σε κάποιο άλλο όχημα με το σύστημα πληκτρολόγησης εντολών που υποστηρίζει το παιχνίδι. Ειδικότερα, μπορείτε να διατάξετε κάποιον στρατιώτη-πιλότο να σας συνοδέψει, να επιτεθεί στο στόχο σας ή να ρυθμίσετε το μεταγωγικό αεροσκάφος να σηκώσει κάποιο επίγειο όχημα κ.λπ. Πρόκειται για μία λειτουργία στρατηγικού χαρακτήρα, ιδιαίτερα χρήσιμη στις στιγμές που δεν βρίσκεστε σε άμεσο κίνδυνο και ταυτόχρονα δεν θεωρείτε σκόπιμο να στραφείτε στο καθαρά στρατηγικό mode...

STRATEGY MODE

Αφορά στο στρατηγικό σχεδιασμό του παιχνιδιού και βρίσκεται στο θάλαμο επιχειρήσεων της Antaeus. Εδώ γίνεται το briefing κάθε αποστολής, η κατασκευή των οχημάτων και, το βασικότερο, ο λεπτομερής έλεγχος όλων των μονάδων σας. Στο Δωμάτιο του Πολέμου (Yes, Dimitri;) μπορείτε να δώσετε οποιαδήποτε εντολή στα οχήματά σας μέσω ενός μεγάλου, τρισδιάστατου χάρτη, καθώς και να ορίσετε waypoints για την κίνησή τους. Το πρωτότυπο της υπόθεσης είναι ότι τα οχήματα δεν θα εκτελέσουν αμέσως την εντολή σας, αλλά θα περιμένουν να περάσετε στο Action mode προκειμένου να κινηθούν. Δηλαδή το War Room βρίσκεται πάντα σε κατάσταση παύσης και σας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσετε με το πάσο σας τις στρατηγικές σας. Παράλληλα, στο Δωμάτιο Κατασκευής (Construction Room) φτιάχνετε, με τη συμβολή της νανοτεχνολογίας, τις μονάδες που θα σας υποστηρίξουν στον πόλεμο εναντίον της Cabal. Έχετε τη δυνατότητα να ρυθμίσετε τον οπλισμό τους, το είδος της ασπίδας τους και των ειδικών δυνατοτήτων που παρέχει η τεχνολογία της εποχής. Εδώ διαλέγετε επίσης το κατάλληλο Soulcatcher chip για τα οχήματά σας. Κάθε στρατιώτης-πιλότος, προτού πεθάνει, είχε εξειδικευτεί σε κάποιον ειδικό στρατιωτικό οπλισμό. Γι' αυτό πρέπει να λαμβάνετε υπόψη το ιστορικό του, προτού τον τοποθετήσε-

ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο WARREN ELLIS...

Ο σεναριογράφος του Hostile Waters είναι ιδιαίτερα γνωστός στη Μεγάλη Βρετανία αλλά και παγκοσμίως ως ένας από τους μεγαλύτερους συγγραφείς εμπορικών comic books, όπως τα γνωστά "Excalibur" και "DV8". Η σειρά επιστημονικής φαντασίας "Transmetropolitan" απέσπασε δεκάδες βραβεία, μεταξύ των οποίων και διάκριση από το International Horror Guild. Αυτή τη στιγμή ο Warren Ellis βρίσκεται κοντά στην ολοκλήρωσή της και ήδη έχει νέες ιδέες για το άμεσο μέλλον.
Το σενάριο του Hostile Waters αποτελεί ως έναν βαθμό καθρέφτη των ανησυχιών του συγγραφέα για το μέλλον αλλά και για το παρόν, αφού γίνονται έμμεσες αναφορές στον υπέρμετρο καπιταλισμό και τα οικονομικά συμφέροντα που προάγουν και διατηρούν τη δυστυχία στον πλανήτη. Πρόσφατα, ο Warren Ellis περιλήφθηκε στη λίστα της Entertainment Weekly, των 100 πιο δημιουργικών ανθρώπων στην ψυχαγωγία.

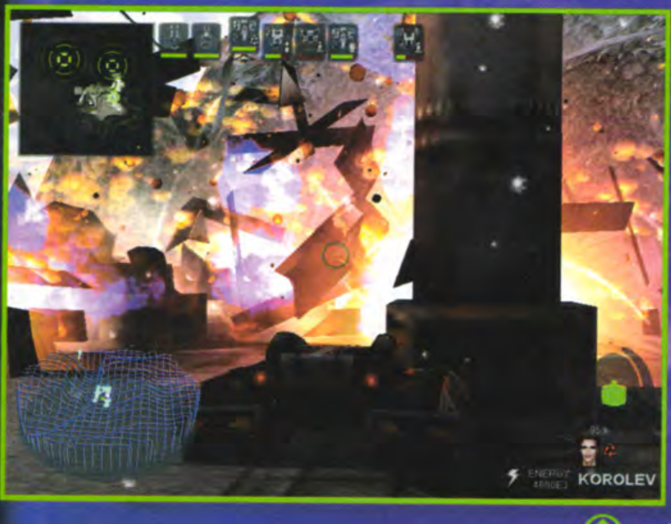
τε κάπου. Για παράδειγμα, σε περίπτωση που βάλετε έναν οδηγό τανκ σε ελικόπτερο, εκτός του ότι θα αντιδράσει με έντονο ύφος, πιθανόν να μην μπορέσει ούτε να το απογειώσει!

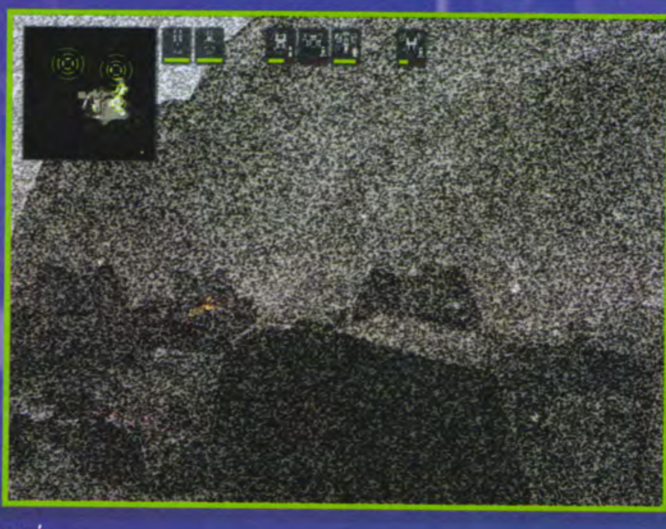
GAMEPLAY

Ξεκινώντας το παιχνίδι έχετε κάποιο ποσό ενέργειας, το οποίο μπορείτε να ξοδέψετε φτιάχνοντας οχήματα. Σας δίνεται η δυνατότητα να οδηγήσετε ή να διοικήσετε εναέριες, επίγειες και υπερθαλάσσιες (hovercraft) φουτουριστικές μονάδες. Ευάλωτες και ελαφριές στην αρχή, καθώς προχωρείτε στο παιχνίδι θα αποκτούν νέες δυνατότητες και θα έχετε νέες επιλογές ώστε να ανταποκρίνεστε επιτυχώς στις αυξανόμενες προκλήσεις του εχθρού. Ο σχεδιασμός των επιπέδων και των αποστολών είναι αρκετά καλός και σε πολλά σημεία πρωτότυπος. Αν και δεν έχουν μεγάλη ποικιλία, είναι έξυπνα σχεδιασμένα (με τα φυσικά εμπόδια να έχουν τον κύριο λόγο), ενώ οι αποστολές σας έχουν αρκετή πρωτοτυπία και κάποιες από αυτές χρειάζονται αρκετή φαιά ουσία για να ολοκληρωθούν. Κατά τη διάρκεια μιας αποστολής είναι πολύ πιθανόν να υπάρξει ανανέωση των στόχων σας, καθώς και σεναριακή εξέλιξη που έχει άμεση σχέση με τις πράξεις σας. Εχετε μόνο 20 save για να χρησιμοποιήσετε και επειδή θα χρειαστείτε αρκετά περισσότερα, καλό θα ήταν να τα αντιγράφετε σε κάποιον άλλο φάκελο του σκληρού δίσκου σας.

Το Hostile Waters αποτελεί έναν τίτλο που δεν ξεφεύγει πολύ από το πρότυπο ενός resource management (διαχείρισης πηγών) παιχνιδιού πραγματικού χρόνου, με ό,τι αυτό συνεπάγεται. Το πιο σημαντικό σημείο του παιχνιδιού είναι η συγκομιδή πρώτων υλών, που πραγματοποιείται με αποσύνθεση μεταλλικών ή ...οργανικών αντικειμένων. Τα αντικείμενα αυτά βρίσκονται διάσπαρτα στο χάρτη ή μπορεί να είναι διαθέσιμα μετά το πέρας κάποιας μάχης ως θραύσματα. Οταν διαλύεται ένα κτήριο ή όχημα, για παράδειγμα, ποτέ δεν καταστρέφεται εντελώς, αλλά δημιουργεί debris, το οποίο έχει ενέργεια. Με την αποσύνθεσή του από το Scarab, αυτόματα το ποσό ενέργειας μεταφέρεται στην πηγή νανοτεχνολογίας της Antaeus, όπου μπορείτε να δημιουργήσετε οχήματα. Χρησιμοποιήστε με φειδώ αυτή την ενέργεια καθώς είναι πολύτιμη και ίσως η σημαντικότερη στρατηγική πρόκληση στο παιχνίδι. Παράλληλα, η επιλογή του κατάλληλου οχήματος, του σωστού οπλισμού του, της ασπίδας του και του πιλότου που θα το οδηγήσει είναι βασικές προϋποθέσεις για την επιτυχή έκβαση μιας αποστολής.

Παρ' ότι ο εχθρός υπερέχει αριθμητικά σε σχέση με εσάς, η δύναμη πυρός των οχημάτων σας και η θωράκισή τους είναι ανώτερες, όπως φυσικά καλύτερες είναι οι πολεμικές δυνατότητές σας (εντάξει, δεν παίρνω και όρκο!). Το ίδιο ισχύει και για τις πολεμικές δυνατότητες των πιλότων σας, οι οποίοι πολλές φορές εκπλήσσουν με τους ελιγμούς και την ευστοχία τους. Μπορείτε σε κάποιο βαθμό να αφήνετε στην τεχνητή νοημοσύνη τον έλεγχο των οχημάτων σας, ωστόσο σίγουρα είναι καλύτερα να τα οδηγείτε εσείς σε κρίσιμα σημεία. Δυστυχώς, εδώ το παιχνίδι παρουσιάζει το σημαντικότερο πρόβλημα, που έγκειται στην αυτόματη μετακίνηση των επίγειων οχημάτων και στα waypoints. Παρατηρείται δηλαδή το φαινόμενο οι A.I.-controlled μονάδες σας να κάνουν ολόκληρους κύκλους για να πάνε σε ένα σημείο ή να κωλυσιεργούν αδικαιολόγητα, με ολέθρια αποτελέσματα στη μάχη. Ιδίως σε πίστες όπου υπάρχουν ψηλά εμπόδια, όπως βουνά ή βράχοι, το πρόβλημα εντείνεται και πρέπει να είστε συνέχεια σε επιφυλακή για να μη βρεθείτε προ εκπλήξεων. Πάντως, το γεγονός ότι μπορούν να αμυνθούν και να επιτεθούν με αρκετή επιτυχία μετριάζει την άσχημη εικόνα του παιχνιδιού στον τομέα αυτό. Οσον αφορά στους εχθρούς σας, η εξυπνάδα τους αυξάνεται καθώς προχωρείτε στο παιχνίδι, αλλά





...Πολύ αργά.




Το hovercraft Salamander στην "καρδιά" της άμυνας του εχθρού, εξοπλισμένο μόνο με ένα cloaking device.

σε καμία περίπτωση δεν ξεπερνούν τις ικανότητες των Soulcatcher chips σας.

Αναμφισβήτητα, αυτό που καταφέρνει πολύ καλά το Hostile Waters είναι να δημιουργήσει μια ιδιαίτερα υποβλητική ατμόσφαιρα, κάτι στο οποίο συμβάλλουν τόσο τα τεχνικά χαρακτηριστικά του όσο και το gameplay του. Ετσι, ο εθισμός βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα, αφού η ένταση που δημιουργεί το παιχνίδι σε συνδυασμό με την ενδιαφέρουσα σεναριακή εξέλιξη διατηρεί το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο. Και, βέβαια, επειδή θα ήταν άδικο αν το Hostile Waters δεν διαρκούσε τόσο ώστε να ικανοποιήσει τον απαιτητικό παίκτη, το παιχνίδι προσφέρει γύρω στις 22 αποστολές αυξανόμενης δυσκολίας. Θα χρειαστείτε αρκετό καιρό για να τις ολοκληρώσετε, όχι όμως τόσο ώστε να βαρεθείτε, και μάλλον δεν θα το ξαναπαίξετε. Υποστήριξη multiplayer δεν παρέχεται, κάτι λογικό αφού η δομή του τίτλου δεν προσφέρεται για on-line αναμετρήσεις.



Αποψη της Antaeus, του πολύτιμου σκάφους σας. Αν χαθεί αυτό... Game Over.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Στον τομέα του χειρισμού ο τίτλος αφήνει πολύ καλή εντύπωση, αφού φαίνεται πως έχει γίνει αρκετή δουλειά ώστε κάθε όχημα να ισορροπεί μεταξύ της τεχνολογικής ιδιαιτερότητάς του και του εύκολου ελέγχου από τον παίκτη. Κάθε μονάδα έχει τις δικές της δυνατότητες και τον δικό της τρόπο κίνησης, ο οποίος επηρεάζεται από την κατάσταση που βρίσκεται ανά πάσα στιγμή και τη μορφολογία του εδάφους. Μην περιμένετε, βέβαια, υψηλό επίπεδο ρεαλισμού στο χειρισμό (στυλ Flight Simulator), αλλά ένα arcade στυλ που ανυψώνει την αδρεναλίνη. Ολα τα οχήματα έχουν τα ίδια πλήκτρα κίνησης και επίθεσης, με μόνη διαφορά τα πλήκτρα καθόδου-ανόδου που αφορούν στα ιπτάμενα σκάφη. Τόσο ο εντοπισμός όσο και η στόχευση των αντικειμένων γίνεται με έναν λειτουργικότατο και αρκετά αναλυτικό τρόπο που βοηθάει ιδιαίτερα στον προσανατολισμό σας. Επίσης, όταν χρησιμοποιείτε κάποιο όπλο μακρινού βεληνεκούς (όπως το Warhammer) εμφανίζεται ένα βοηθητικό παράθυρο που συντελεί στο να στοχεύετε άνετα και με περισσότερη ακρίβεια. Επιπρόσθετα, η εξοικείωση του παίκτη με το χειρισμό γίνεται σε μικρό χρονικό διάστημα, παρά την ύπαρξη πολλών πλήκτρων. Σίγουρα αυτό είναι ένα επίτευγμα που θα έπρεπε να δουν πολλές εταιρείες PC games που εδρεύουν στην άλλη άκρη του Ατλαντικού.

ΣΕ ΦΙΛΙΚΑ ΥΔΑΤΑ

Με το Hostile Waters η Rage κάνει, χωρίς αμφιβολία, το μεγάλο βήμα για να καταξιωθεί στην παγκόσμια βιομηχανία λογισμικού. Το δημιούργημά της, βοηθούμενο από ένα αρκετά καλό σενάριο, εκπληκτικά γραφικά και ήχο, και παρουσιάζοντας ένα πολύ αξιόλογο και πρωτότυπο gameplay, καταφέρνει να διακριθεί και να εντυπωσιάσει. Η συνύπαρξη στρατηγικής και δράσης γίνεται με εξαίρετη επιτυχία και χωρίς τις αναμενόμενες "εκπτώσεις" στο χειρισμό που σημειώνονται στα παιχνίδια αυτού του είδους. Πράγματι η Rage δεν αφήνει πολλά περιθώρια για αμφισβητήσεις του τίτλου της. Παίζοντας, θα διαπιστώσετε την έμφαση στη λεπτομέρεια που έχει δοθεί σχεδόν σε κάθε τομέα του παιχνιδιού, η οποία είναι αρκετή να σας κάνει να ξεχάσετε κάποια προβλήματα που εμφανίζει στην τεχνητή νοημοσύνη. Είναι αυτονόητο ότι αναμένουμε με αγωνία τις επόμενες κυκλοφορίες της εταιρείας με την ελπίδα ότι θα προσεχθούν από τους σχεδιαστές όσο και αυτή. Well done!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	85
Τ. ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ	73
ΠΛΟΚΗ	80

90



Εκπληκτικό παιχνίδι, που απευθύνεται στους σκεπτόμενους action gamers και στους φίλους των παιχνιδιών στρατηγικής πραγματικού χρόνου. Το άρτιο οπτικοακουστικό περιεχόμενο, σε συνδυασμό με το εμπνευσμένο gameplay, καθιστούν το Hostile Waters έναν "cult" τίτλο που αξίζει να παίξετε.

Road to India

Ομολογώ ότι όταν είδα για πρώτη φορά τη γαλλική έκδοση του παιχνιδιού ξαφνιάστηκα, ευχάριστα βέβαια. Εξαιρετικά γραφικά, εντυπωσιακή παρουσίαση, έξυπνα σχεδιασμένη δράση, τρομερή ατμόσφαιρα, κυριολεκτικά ό,τι θέλει ένα μέσος adventurer. Ετσι, περίμενα πώς και πώς να δω την αγγλική έκδοση. Για περισσότερα, όμως, διαβάστε το review που ακολουθεί.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Οποτε ακούω το όνομα της Microids, με πλημμυρίζουν ευχάριστες αναμνήσεις. Καταρχήν, είναι η δημιουργός του εκπληκτικού από κάθε πλευρά adventure Amerzone, το οποίο παρεμπιπτόντως όσοι δεν έχετε δει χάνετε - αν και ποτέ δεν είναι αργά. Επίσης, μας έχει δώσει το εξαιρετικά πρωτότυπο strategy game The Empire of the Ants, που μάλλον δεν μπόρεσε να συγκεντρώσει την προσοχή που του άξιζε. Βλέπετε, το παιχνίδι αυτό δεν έχει ανθρώπους να σκοτώνονται μεταξύ τους, αλλά αναφέρεται στην εκπληκτική κοινωνία των μυρμηγκιών. Θα μου πείτε, όμως, ποιος ασχολείται με τα μυρμήγκια σήμερα;



ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Fred Reynolds και αποχαιρετάς την αρραβωνιαστικιά σου Anusha στο αεροδρόμιο η οποία υποτίθεται ότι πάει να επισκεφθεί τους δικούς της στο Νέο Δελχί για λίγες εβδομάδες. Επειτα από λίγες ημέρες λαμβάνεις ένα γράμμα από την Anusha, όπου σου γράφει ότι σε εγκαταλείπει ζητώντας να μην την ψάξεις, μια και κάτι τέτοιο θα ήταν ανώφελο. Χωρίς να χάσεις χρόνο, παίρνεις το πρώτο αεροπλάνο για την Ινδία. Μόλις φτάνεις έξω από το σπίτι της, γίνεσαι μάρτυρας της απαγωγής της. Δεν ξέρεις ούτε ποιος την απήγαγε ούτε γιατί. Σύντομα θα ακούσεις φήμες ότι πίσω από την απαγωγή της καλής σου βρίσκεται η τρομερή οργάνωση των Thugs, οι οποίοι λατρεύουν τη θεά Kali και αρέσκονται να κάνουν θυσίες σε αυτήν. Γιατί, όμως, η οργάνωση αυτή, αν, τελικά, εξακολουθεί να υπάρχει, έχει απαγάγει ειδικά την κοπέλα σου;

Σε αυτό και σε άλλα πολλά ερωτήματα πρέπει να απαντήσεις, αν θέλεις να τελειώσεις το παιχνίδι. Δεν μπορώ να πω περισσότερα χωρίς να αποκαλύψω τι συμβαίνει και να χαλάσω την ατμόσφαιρα μυστηρίου που υπάρχει στο Road to India. Μόνο στο δραματικό φινάλε θα μάθεις όλη την αλήθεια. Τότε και μόνο τότε θα καταλάβεις όλη τη σημασία του εισαγωγικού sequence του παιχνιδιού!

Το σενάριο είναι ευρηματικό, έξυπνο και, επιτέλους, βλέπουμε κάτι το διαφορετικό από όλα τα άλλα μυθοπλαστικού χαρακτήρα σενάρια που κυκλοφορούν τελευταία, όσο καλά και αν είναι αυτά. Η αλλαγή, άλλωστε, κάνει πάντοτε καλό στην υγεία. Σε κάθε περίπτωση διαβάστε καλά το manual στο τμήμα που αναφέρεται στους "The Thugs and the Kali". Είναι πολύ κατατοπιστικό.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

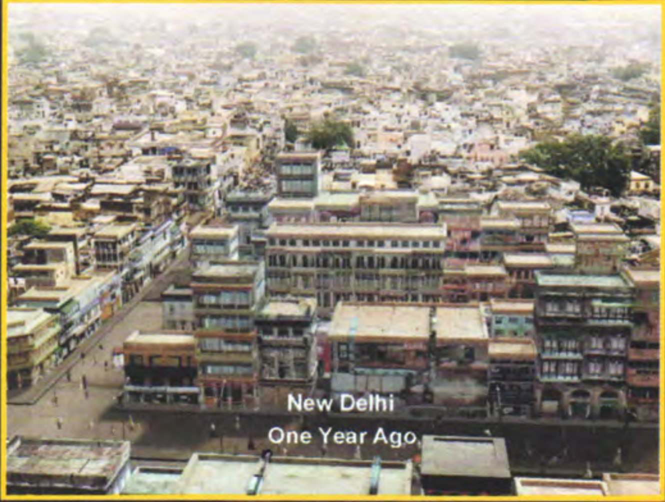
MICROIDS (http://www.microids.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 266MHz, 64MB RAM, Windows 9x/ME/2000, DirectX 8.0, 16x CD-ROM drive, 8MB 3D accelerated κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 400MB στο σκληρό. Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Road to India είναι από κάθε πλευρά εξαιρετικά. Το παιχνίδι τρέχει σε ανάλυση 640x480 και τα γραφικά του, όταν έχεις το χειρισμό του παιχνιδιού, είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, ενώ γενικά τα animated sequences είναι προοπτικής τρίτου προσώπου. Αυτά τα sequences είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε οποιοδήποτε adventure game. Ειδικά η εισαγωγή είναι εκπληκτική. Γενικά, τα γραφικά του Road to India αποτελούν μία από τις καλύτερες δουλειές που έχουν εμφανιστεί στα σύγχρονα παιχνίδια. Σε κάθε τοποθεσία υπάρχει η δυνατότητα



Δείγμα των πολύ εντυπωσιακών γραφικών του παιχνιδιού.



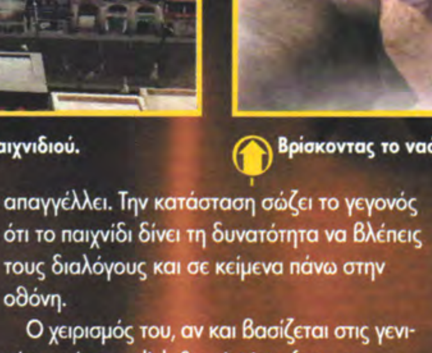
Βρίσκοντας το ναό της θεάς Kali.

περιστροφικής κίνησης 360 μοιρών σε ένα 3D περιβάλλον, ενώ ταυτόχρονα έχεις τη δυνατότητα Up και Down θέας κατά 90 μοίρες, σύμφωνα δηλαδή με το interface που καθιέρωσε το Atlantis 1.

Οσον αφορά στα γραφικά, έχω να κάνω μόνο μία παρατήρηση την οποία θεωρώ σημαντική και αφορά στην απόδοση του περιβάλλοντος. Εχοντας ταξιδέψει τον προηγούμενο χρόνο στο Δελχί, στην Αγρα και στα Ιμαλάια της Ινδίας, θα ήθελα όλες οι σκηνές που εξελίσσονται στους δρόμους του Δελχί να είχαν πολύ κόσμο, ώστε να αποδίδουν με ρεαλισμό την κατάσταση που επικρατεί στο Δελχί, όπου στις περισσότερες περιοχές σχεδόν σε κάθε βήμα πέφτεις πάνω σε κάποιον άνθρωπο. Αντίθετα, στο Road to India σχεδόν όλες αυτές οι τοποθεσίες είναι ερημικές, γεγονός που κάθε άλλο παρά Ινδία θυμίζει.

Ερχόμαστε τώρα στον ήχο. Η μουσική του παιχνιδιού είναι σε γενικές γραμμές καλή αλλά λίγη. Τι εννοώ με αυτό; Μπορεί να ακούς ωραία μουσική, αλλά αν μείνεις αρκετή ώρα σε μία τοποθεσία, παρατηρείς ότι μόλις τελειώσει η μουσική, αρχίζει να παίζει (loop) το ίδιο κομμάτι ξανά και ξανά. Η μουσική δηλαδή δεν δίνει την αίσθηση της συνέχειας, όπως πρέπει, αλλά ενός κομματιού που επαναλαμβάνεται. Εχοντας παίξει τη γαλλική version του παιχνιδιού, περίμενα ότι και στην αγγλική οι ομιλίες θα βρίσκονταν στα ίδια ποιοτικά επίπεδα. Δυστυχώς αυτό δεν συμβαίνει, κυρίως όσον αφορά στην ομιλία του βασικού χαρακτήρα του παιχνιδιού, του Fred Reynolds. Στην αγγλική έκδοση που κυκλοφορεί στη χώρα μας, η ομιλία του Fred Reynolds από πλευράς χρώματος και ποιότητας θυμίζει πάρα πολύ τον εξελληνισμό των ομιλιών που έγιναν στον ΟΔΥΣΣΕΑ, δηλαδή είναι απόλυτα μη ατμοσφαιρική και δείχνει ότι έγινε από κάποιον που δεν είδε ποτέ του το παιχνίδι, αλλά απλώς πήρε το κείμενο που του έδωσαν και άρχισε να το απαγγέλλει. Την κατάσταση σώζει το γεγονός ότι το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα να βλέπεις τους διαλόγους και σε κείμενα πάνω στην οθόνη.

Ο χειρισμός του, αν και βασίζεται στις γενικές αρχές του click & point interface, παρουσιάζει σημαντικές καινοτομίες. Καταρχήν, όλος ο χειρισμός του Road to India γίνεται με το mouse. Ξεκινώντας το παιχνίδι εμφανίζεται η Main Menu οθόνη, η οποία περιέχει τα NEW GAME, LOAD, GAME, OPTIONS, CREDITS και QUIT. Στο Options μπορείς να ρυθμίσεις τα Texture Depths, Volume (Music & Sound Effects), Subtitles (επιλέγοντας το YES θα βλέπεις



Από το φινάλε του παιχνιδιού.

τους διάλογους και σε κείμενα πάνω στην οθόνη) και Mouse Sensitivity. Κατά τη διάρκεια της δράσης εμφανίζονται 7 βασικά είδη κέρσορα. Ο κέρσορας-τελεία δείχνει ότι στο σημείο αυτό δεν γίνεται τίποτα, ο κέρσορας-μοχλός ότι σε αυτό το σημείο μπορεί να γίνει δράση, ο κέρσορας-πατούσες ότι υπάρχει έξοδος από την οθόνη αυτή, ο κέρσορας-στόμα ότι με αυτόν το χαρακτήρα μπορείς να μιλήσεις, ο κέρσορας-παλάμη που σφίγγει σημαίνει ότι μπορείς να πάρεις το συγκεκριμένο αντικείμενο, ο κέρσορας-δύο ανοικτές παλάμες δείχνει ότι εκεί μπορείς να κάνεις zoom-in και, τέλος, ο κέρσορας-κλειστή παλάμη - τεντωμένο δάκτυλο δείχνει ότι μπορείς να κάνεις zoom-out από την ειδική αυτή οθόνη. Κάνοντας δεξί κλικ με το mouse, εμφανίζεις το λεγόμενο Electronic Diary. Αυτό περιέχει τρεις βασικές λειτουργίες του interface του παιχνιδιού. Η πρώτη από τα αριστερά αντιστοιχεί στο Inventory σου, η μεσαία στο LogBook menu και η δεξιά στο Save/Load/Quit menu. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείς να κάνεις όσα Saves θέλεις (προσωπικά χρησιμοποίησα 88 χωρίς κανένα πρόβλημα).

Το Inventory εμφανίζει με ωραίες γραφικές αναπαραστάσεις τα αντικείμενα που κουβαλάς. Το LogBook menu περιέχει τρεις ενότητες, τις: NOTES, MY DIARY και NOTEWORTHY SIGHTS. Στην πρώτη καταγράφονται διάφορα σημαντικά αντικείμενα που βρίσκεις και που παίζουν ρόλο στη σεναριακή εξέλιξη του παιχνιδιού, στη δεύτερη καταγράφονται βασικές σκέψεις σου που έχουν επίσης σχέση με τη σεναριακή εξέλιξη του παιχνιδιού και, τέλος, στην τρίτη ενότητα σου επιτρέπεται να ξαναδείς όσα video animated sequences έχεις δει μέχρι εκείνο το σημείο. Ειδικά οι δύο πρώτες ενότητες είναι εξαιρετικά χρήσιμες, αφού σε βοηθούν σημαντικά στο να καταλαβαίνεις τι ακριβώς έχει γίνει ή πρέπει να γίνει.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ-ΔΡΑΣΗ-ΓΡΙΦΟΙ

Ο πρόλογος του παιχνιδιού αλλά και η ιδιοφυής σύλληψη της εναλλασσόμενης δράσης ανάμεσα στα όνειρά σου και στην πραγματικότητα δημιουργούν μία φανταστική ατμόσφαιρα που υποβάλλει τον παίκτη, τον καθηλώνει μπροστά στην οθόνη του και δεν τον αφήνει με τίποτα να ξεκολλήσει από το παιχνίδι.

Οι δημιουργοί του Road to India είχαν μία πρωτότυπη ιδέα και την υλοποίησαν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Η δράση είναι μία συνεχής εναλλαγή ανάμεσα στα όνειρά σου και την πραγματικότητα. Πρόκειται για μία διαδικασία τελείως παραβολική, μια και

Road to India

ΚΡΙΤΙΚΗ ΚΑΙ... ΚΡΙΤΙΚΗ

Εχω γράψει επανειλημμένα για τα "προβληματικά" reviews που παρουσιάζονται κάθε τόσο στον ειδικό Τύπο ή στα gaming sites στο Internet. Πολλά από αυτά τα reviews σου δίνουν την εντύπωση ότι ο συγκεκριμένος reviewer είτε έχει παίξει το παιχνίδι ελάχιστα είτε πολλές φορές καταλαβαίνεις ότι δεν έχει ασχοληθεί καθόλου μαζί του και το άρθρο του είναι μία συρραφή εντυπώσεων από άλλα άρθρα που έχουν γραφτεί για το θέμα αυτό. Αυτό το καταλαβαίνεις κυρίως από το γεγονός ότι τα περισσότερα reviews αυτού του είδους δεν αναφέρουν το παραμικρό για μία σειρά καταστάσεων που υποχρεωτικά θα συναντήσεις στο παιχνίδι, είτε θετικές είτε αρνητικές είναι αυτές.
Η κατάσταση είναι από κάθε πλευρά προβληματική. Δεν θέλω να κάνω τον έξυπνο, δεν είναι στο χαρακτήρα μου κάτι τέτοιο, αλλά όλο και πιο πολύ διαβάζω reviews που δεν καταλαβαίνω πώς και γιατί έχουν γραφεί.
Τελευταίο δείγμα άδικης κριτικής αποτελεί το review ενός από τα θεωρούμενα "καλά" sites στο Road to India. Ο reviewer δεν μπόρεσε να καταλάβει την ύπαρξη του γρίφου, όπου πρέπει να ανοίξεις ένα κουτί κάνοντας κλικ σε διάφορες γωνίες του. Δεν καταλαβαίνει τη σκοπιμότητά του και από αυτό εκφράζει μία γενικότερα αρνητική άποψη για τους γρίφους του παιχνιδιού. Και όμως αν ήξερε πόσο άδικος είναι...
Δεν ξέρω πώς ακριβώς λέγεται το κουτί αυτό, ξέρω όμως ότι είναι από τα πιο σημαντικά στοιχεία του πολιτισμού των Ινδών. Στο Κασμίρ όπου ήμουν πέρυσι το καλοκαίρι ένα τέτοιο κουτί ήταν από τα πρώτα πράγματα που μας έδωσαν. Είναι μαέστροι στο να φτιάχνουν τέτοια κουτιά, τα οποία δεν μπορείς να ανοίξεις με τίποτα. Λίγο περισσότερο αν είχε ψάξει ο reviewer αυτός πριν να γράψει το άρθρο του, δεν θα έγραφε αυτές τις κρίσεις. Ομως, από αυτήν και παρόμοιες κριτικές αποκτά αρνητική εντύπωση για το παιχνίδι ο υποψήφιος παίκτης. Κρίμα, πραγματικά κρίμα.

όποιος πάει στην Ινδία θα βρεθεί να βιώνει συνεχώς παρόμοιες καταστάσεις, θα περνά συνεχώς από την πραγματικότητα στο όνειρο και το αντίστροφο. Ξέρω ότι αυτά μπορεί να ακούγονται σαν παραμύθι, όσοι όμως έχετε ταξιδέψει στα μυθικά μέρη και τοπία της Ινδίας (είναι γεμάτη από τέτοια) θα συμφωνήσετε μαζί μου. Ετσι, η δράση του παιχνιδιού ξεκινά με εσένα να ζεις το πρώτο όνειρό σου. Θα ακολουθήσει η πρώτη πραγματική νύχτα σου, το δεύτερο όνειρό σου, η δεύτερη μέρα σου, η δεύτερη νύχτα σου, το τρίτο όνειρό σου και, τέλος, θα ακολουθήσουν η τρίτη μέρα σου και η τρίτη νύχτα σου.

Η δράση κατά τη διάρκεια των ονείρων σου είναι εξωτική και ιδιόμορφη και η γραφική απόδοσή της είναι πρωτότυπη. Κατά τη διάρκεια των ονείρων σου, τα γραφικά "φιλτράρονται" από ένα ειδικό φόντο με ένα παράξενο "άσπρο" ψυχεδελικό περίγραμμα. Κατά την προσωπική μου γνώμη τα πιο ενδιαφέροντα στοιχεία δράσης παρουσιάζονται στο δεύτερο και στο τρίτο όνειρό σου.



Στο δεύτερο όνειρο βρίσκεσαι σε ένα κελί φυλακής. Σηκώνεις το κρεβάτι σου και παίρνεις μία μπανάνα. Zoom-in στο παράθυρο που βλέπει στον κήπο και κάνεις κλικ την μπανάνα πάνω στον πίθηκο που είναι απ'έξω. Ο πίθηκος έρχεται μέσα, τρώει την μπανάνα και πετά τα φλούδια. Τα παίρνεις, κάνεις zoom-in στο παράθυρο της πόρτας και πετάς την μπανανόφλουδα στο δάπεδο. Τώρα κάνεις κλικ στο κρεβάτι σου. Το ρίχνεις με θόρυβο, ο φρουρός έρχεται να δει τι συμβαίνει, πατά την μπανανόφλουδα, γλιστρά, πέφτει κάτω, κτυπά το κεφάλι του και μένει αναίσθητος. Τώρα εσύ πρέπει να επικοινωνήσεις με τον πίθηκο. Πες του κατά σειρά τις "λέξεις": Eek, Gnee, HooHooHoo, Gnee, WaHeeHee. Ο πίθηκος θα περάσει στο διπλανό δωμάτιο και θα σου φέρει τα κλειδιά του φρουρού. Στη συνέχεια θα πρέπει να εξουδετερώσεις ακόμη τρεις φρουρούς, κάτι που έχει αρκετή πλάκα.

Στο τρίτο όνειρό σου βρίσκεσαι έξω από το ναό της Kali. Αφού μπεις στον κυρίως ναό, πάρε τα 6 ζωγραφιστά τζάμια που θα βρεις, πήγαινε στην αίθουσα που είναι στα δεξιά της μεγάλης σκάλας όπως κατεβαίνεις και κατευθύνσου στο παράθυρο που το διαπερνούν οι ακτίνες του ήλιου. Σε αυτό θα πρέπει να βάλεις τρία από τα 6 ζωγραφιστά τζάμια που έχεις πάρει. Χρησιμοποίησε αυτά που βλέπουν ισια. Αφού βάλεις τα τρία σωστά τζάμια (δεν παίζει ρόλο η σειρά), μία ακτίνα θα πέσει στο κέντρο του δωματίου και θα ανοίξει μία καταπακτή. Κατέβα κάτω, όπου βρίσκεται ένα από τα πιο πρωτότυπα και έξυπνα mazes που έχω δει. Προχώρησε δύο φορές ευθεία από το δωμάτιο που πρωτοκατεβαίνεις. Παρατήρησε ότι αυτό το δωμάτιο έχει 4 εξόδους και ότι το χαρακτηριστικό του είναι μία μικρή λιμνούλα με νούφαρα που είναι στην εμπρός και δεξιά γωνία όπως κοιτάς. Αν περιπλανηθείς για αρκετή ώρα στα δωμάτια αυτά, θα έρθει ένας ποντικός. Αν τον παρακολουθήσεις, θα δεις ότι σε μία από τις 4 εξόδους βγάζει έναν παράξενο ήχο. Εσύ πρέπει να πας προς αυτή την κατεύθυνση. Σε κάθε δωμάτιο με τις 4 εξόδους που θα φτάνεις, να ακολουθείς πάντα την έξοδο που σου δείχνει ο ποντικός. Ετσι, σιγά σιγά θα βρεις το δρόμο σου προς την ιερή πύλη. Σε κάθε περίπτωση η σωστή διαδρομή είναι: Από το δωμάτιο που πρωτοκατεβαίνεις, πήγαινε δύο φορές ευθεία. Βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο με 4 εξόδους, στο οποίο η μικρή λιμνούλα με τα νούφαρα είναι στην εμπρός και δεξιά γωνία όπως κοιτάς. Συνέχισε άλλα δύο δωμάτια ευθεία. Βρίσκεσαι σε ένα νέο δωμάτιο με 4 εξόδους, στο οποίο η μικρή λιμνούλα με τα νούφαρα είναι στην πίσω και αριστερή γωνία όπως κοιτάς. Στρίψε αριστερά 90 μοίρες και προχώρησε μπροστά άλλα δύο δωμάτια. Βρίσκεσαι σε ένα άλλο δωμάτιο με 4 εξόδους, στο οποίο η μικρή λιμνούλα με τα νούφαρα είναι πάλι στην πίσω και αριστερή γωνία όπως κοιτάς. Στρίψε δεξιά 90 μοίρες και προχώρησε μπροστά άλλα δύο δωμάτια. Βρίσκεσαι σε ένα άλλο δωμάτιο με 4 εξόδους, όπου η μικρή λιμνούλα με τα νούφαρα είναι στην εμπρός και δεξιά γωνία όπως κοιτάς. Στρίψε δεξιά 90 μοίρες και προχώρησε μπροστά άλλες δύο οθόνες. Βρίσκεσαι σε ένα άλλο δωμάτιο με 4 εξόδους, όπου η μικρή λιμνούλα



Λύνοντας το πρώτο puzzle του παιχνιδιού.





Συν Αθηνά και χείρα κίνει. Πρώτα πρέπει να πάει η ιέρεια της Kali στο preasure pad και μετά εσύ με την αλυσίδα να τραβήξεις το μοχλό.

με τα νούφαρα είναι στην πίσω και δεξιά γωνία όπως κοιτάς. Συνέχισε ίσια μπροστά και προχώρησε άλλες δύο οθόνες. Βρίσκεσαι σε ένα άλλο δωμάτιο με 4 εξόδους, στο οποίο η μικρή λιμνούλα με τα νούφαρα είναι στην εμπρός και δεξιά γωνία όπως κοιτάς. Στρίψε αριστερά 90 μοίρες και προχώρησε μπροστά άλλες δύο οθόνες. Φτάνεις στο δωμάτιο με την ιερή πύλη, όπου κάνεις κλικ για να δεις το animated sequence.

Γενικά, οι γρίφοι του παιχνιδιού δεν είναι δύσκολοι, απλώς σε μερικά σημεία τα αντικείμενα είναι τοποθετημένα σε τέτοιο σημείο ώστε πρέπει να κάνεις μία πλήρη περιστροφή γύρω από το άτομό σου και να κοιτάς προς το έδαφος για να δεις. Προσωπικά θα ήθελα δύο τρεις από τους γρίφους του παιχνιδιού να είναι πιο απλοί και ρεαλιστικοί, αλλά βλέπεις άλλοι φτιάχνουν τα παιχνίδια. Ως χαρακτηριστικό παράδειγμα αναφέρω τον τρόπο που εξουδετερώνεις το φρουρό στο γκαράζ. Οσοι παίξετε το παιχνίδι, θα συμφωνήσετε μαζί μου ότι απλώς μπορούσε να σπάσει το μικρό παράθυρο που υπάρχει εκεί και να γλιτώσει. Εγώ, πάντως, αυτό θα έκανα. Κάτι τέτοιες λεπτομέρειες αν πρόσεχαν...

Τι άλλο με ενόχλησε στο παιχνίδι; Ο πολύς χρόνος που θέλουν τα Saves για να φορτώσουν, το ότι αν έχεις κάνει αρκετά, για να πας από το τελευταίο (που σου εμφανίζει πάντοτε πρώτο το παιχνίδι) στο πρώτο Save σου θέλεις αρκετό χρόνο (τόσα κλικ προς τα πίσω όσα Saves έχεις κάνει), καθώς και το γεγονός ότι δεν έχουν προσέξει πως όταν κινείσαι σε έναν χώρο, η προοπτική έπρεπε να καλύπτει ό,τι υπάρχει σε αυτόν. Χαρακτηριστικά αναφέρω το γεγονός πως στην αρχή του παιχνιδιού, όταν πάρεις το σχοινί και πας προς το δέντρο, έπειτα από 3 οθόνες στα αριστερά σου υπάρχει ένα πίθηκος. Οταν όμως κινείσαι από μακριά προς τη θέση που αυτός στέκεται, αν και τα γραφικά γίνονται όλο και "μεγαλύτερα" καθώς πλησιάζεις, δεν τον βλέπεις πουθενά. Οταν φτάσεις εκεί που είναι και στρίψεις αριστερά, τότε τον βλέπεις! Δεν είναι προφανές ότι κάτι δεν πάει καλά εδώ;

Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι μού άρεσε



Με τη βοήθεια του πιθήκου θα πάρεις τα κλειδιά του αναίσθητου φρουρού.

πολύ. Βρήκα πολύ πρωτότυπη τη δομή της δράσης του, αρκετές νέες ιδέες, ένα "φρέσκο" και ενδιαφέρον σενάριο, γενικά το ευχαριστήθηκα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την εκπληκτική από κάθε πλευρά εισαγωγή, βρίσκεσαι να ζεις το πρώτο όνειρό σου. Ξεκινάς μπροστά στο θρυλικό Ταj Mahal. Κάνε zoom-in στην πόρτα. Δεν μπορείς να λύσεις το puzzle αυτό, γιατί σου λείπει ένα κομμάτι. Γύρισε δεξιά 90 μοίρες και προχώρησε μπροστά μία φορά. Γύρνα αριστερά 90 μοίρες και πάρε το φλάουτο που βλέπεις στο έδαφος. Γύρνα πάλι αριστερά 90 μοίρες και πήγαινε μία οθόνη πίσω. Εδώ στρίψε αριστερά και πήγαινε προς την άκρη. Στρίψε αριστερά και κατέβα τις σκάλες. Προχώρησε 4 φορές μπροστά. Στο έδαφος, λίγο στα δεξιά σου, βλέπεις ένα σχοινί. Πάρε το και γύρνα αντίθετα. Προχώρησε προς τα πίσω 7 φορές, χωρίς να ανεβείς τις σκάλες, απλώς πέρασε από πλάι μπροστά τους, μέχρι να φτάσεις στην οθόνη που στα δεξιά σου υπάρχει ένα δέντρο. Κάνε κλικ το σχοινί στο έδαφος μπροστά και λίγο αριστερά από το δέντρο. Το αφήνεις. Πάρε τώρα το φλάουτο και κάνε το κλικ πάνω στο σχοινί! Δεν σας λέω τι συμβαίνει. Κάνε zoom-in στο σχοινί και πάρε το πορτοκάλι. Γύρνα τώρα πίσω 4 οθόνες και γύρνα δεξιά. Κάτω βλέπεις έναν πίθηκο. Δώσε του το πορτοκάλι και αυτός θα το πάρει αφήνοντας κάτω το κομμάτι από το puzzle που σου λείπει. Πάρε το και πήγαινε πίσω στην πόρτα του Taj Mahal. Κάνε zoom-in στην πόρτα. Τώρα πια έχεις όλα τα κομμάτια για να λύσεις το puzzle. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	94
ΔΡΑΣΗ	85

85



Ενα αρκετά καλό adventure game που θα ευχαριστήσει οποιονδήποτε ασχοληθεί μαζί του. Διαθέτει πολύ καλό σενάριο, εξαιρετικά γραφικά, πρωτότυπη σχεδιασμένη δράση. Ιδανικό για όσους θέλουν να παίξουν για πρώτη φορά ένα adventure game, ό,τι καλύτερο μέσα στη ζέστη του καλοκαιριού.

Anarchy Online

Θυμάμαι ενάμιση χρόνο πριν, όταν είχα πρωτοδιαβάσει για τη δημιουργία του Anarchy Online, ότι είχα μείνει έκθαμβος. Ετσι, ανέμενα καρτερικά να παίξω το παιχνίδι και μετά να προβώ σε δηλώσεις και να βγάλω συμπεράσματα. Στις αρχές του Ιουνίου, έγινε η ανακοίνωση για την beta του παιχνιδιού... Ημουν εκεί!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@Otenet.gr



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
FUNCOM

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 300, 64MB RAM, 2x CD-ROM, 3D Accelerator, 700MB disk space.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Στις 27 Ιουνίου άνοιξαν επίσημα οι servers του παιχνιδιού στο Οσλο και η ιστορική περίοδος του Anarchy Online ξεκίνησε. Θα ήθελα να ευχαριστήσω πολύ τον Darkomen, ο οποίος μου προσέφερε τον κωδικό του προκειμένου να δημιουργήσω account για το παιχνίδι, καθώς ο ίδιος δεν είχε την υπομονή να κατεβάσει τον beta client του παιχνιδιού, ο οποίος ούτε λίγο ούτε πολύ ήταν 600MB! Ναι, ναι κατέβασα 600MB (είμαι άρρωστος) προκειμένου να είμαι από τους λίγους προνομιούχους που θα έπαιζαν την beta έκδοση του Anarchy.



GAMEPLAY

Το Anarchy Online είναι ένα massive multiplayer online RPG, στο οποίο όλοι οι παίκτες συνδέονται στον ίδιο κόσμο και χειρίζονται τους χαρακτήρες που εκείνοι έχουν δημιουργήσει. Μόλις ξεκινήσετε πρώτη φορά το παιχνίδι, πρέπει να επιλέξετε τη φυλή του χαρακτήρα σας, την εμφάνισή σας και, τέλος, την κλάση σας. Οπως όλα τα κλασικά RPG, όσο περισσότερο διάστημα παίζετε τόσο πιο δυνατοί γίνεστε, δηλαδή παίρνετε levels. Level up κάνει ένας χαρακτήρας μαζεύοντας experience και μόλις πάρει νέο level, τότε μπορεί να ξοδέψει πόντους που του δίνει το παιχνίδι προκειμένου να βελτιώσει είτε τα βασικά χαρακτηριστικά του (agility, intelligence, sense, stamina, strength) είτε τα skills του (τα οποία είναι ένα σωρό και επηρεάζονται από τα βασικά χαρακτηριστικά). Ο χειρισμός του δεν είναι ιδιαίτερα περίπλοκος, κινείτε το χαρακτήρα σας με τα βελάκια και με το mouse επιλέγετε αντικείμενα, πολεμάτε κ.λπ. Πατώντας Enter, ενεργοποιείται η ικανότητά σας να μιλάτε είτε σε συμπαίκτη είτε με τους NPC με λέξεις-κλειδιά. Επίσης, υπάρχουν ειδικές εντολές για να κάνετε χειρονομίες και κινήσεις με το χαρακτήρα σας, προκειμένου να καταλάβουν οι άλλοι τι θέλετε να πείτε χωρίς εσείς να χρειαστεί να τους μιλήσετε. Πολύ πρακτική είναι μία μπάρα στο άνω μέρος της οθόνης, η οποία έχει εννέα θέσεις, στις οποίες μπορείτε να αναθέσετε εντολές του χαρακτήρα σας και πατώντας τα πλήκτρα 1 έως 9 να επιλέξετε εντολή. Φυσικά, θα χρειαστεί να διαβάσετε πολλές φορές το manual μέχρι να κατανοήσετε πλήρως το χειρισμό του παιχνιδιού και να μπορείτε να τον εκμεταλλευτείτε στο έπακρο.



Κατά τη δημιουργία του χαρακτήρα μου, αφού έχω επιλέξει φυλή.



Serkova, The X-iting Vodka :)

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Βρισκόμαστε στο σωτήριον έτος 29.575 (!), η ανθρωπότητα έχει εξελιχθεί αρκετά (ε, αναμενόμενο δεν ήταν;) και βασικά προβλήματα, όπως η πληθυσμιακή έκρηξη και η έλλειψη πρώτων υλών και ενέργειας, έχουν ξεπερασθεί με την αποίκηση πλανητών σε μακρινά

ΟΙ ΦΥΛΕΣ ΤΟΥ ANARCHY ONLINE

Αφού φτιάξετε το χαρακτήρα σας, μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε μία από τις τέσσερις διαθέσιμες φυλές. Η επιλογή σας θα επηρεάσει και την επιλογή της κλάσης σας αργότερα, διότι κάθε φυλή τείνει να είναι ανώτερη σε ορισμένους τομείς από άλλες φυλές και κατώτερη σε άλλους. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι απαγορεύεται να αναθέσετε σε μία φυλή ένα επάγγελμα που δεν της ταιριάζει, απλώς δεν θα είναι τόσο αποδοτικός ο χαρακτήρας. Ακολουθεί αναλυτική περιγραφή κάθε φυλής ή breed (ράτσας), όπως συνηθίζεται να λέγεται στο Anarchy Online.



Atrox

Γνωστοί και ως brutes. Πρόκειται για την πιο ισχυρή φυλή σε μυϊκή δύναμη και αντοχή. Είναι οι πιο κατάλληλοι για την εξόρυξη του πολύτιμου notum από τον πλανήτη. Είναι πολύ δυνατοί στη μάχη σώμα με σώμα και γενικά σε οποιαδήποτε εργασία απαιτεί μυϊκή ισχύ και τρομακτική αντοχή. Είναι η μοναδική ράτσα που έχει μόνο ένα φύλο.



Nano

Πρόκειται για την πιο παράξενη ράτσα στον Rubi Ka. Είναι εξειδικευμένοι στη χρήση και στον προγραμματισμό της νανοτεχνολογίας. Είναι φοβερά έξυπνοι, ενώ υστερούν στα σωματικά προσόντα (προφανώς για αυτούς ισχύει μόνο το πρώτο μέρος της φράσης: Νους υγιής εν σώματι υγιεί).



Opifex

Η συγκεκριμένη φυλή διαθέτει τα πιο μυστήρια άτομα. Είναι μία φυλή αποτελούμενη από πλανόδιους, κλέφτες, λωποδύτες, τσαρλατάνους, εμπόρους, κατασκόπους. Γενικά, δηλαδή, εάν θέλετε κάποια μπαγαποντιά, ρουφιανιά, κάρφωμα και οτιδήποτε δεν μπορείτε να αποκτήσετε διά της πεπατημένης, μπορείτε να απευθυνθείτε σε έναν Opifex... και καλά ξεμπερδέματα.



Solitus

Πρόκειται για την εξέλιξη του homo sapiens ή homo universales, όπως έχω ακούσει να μας αποκαλούν οι επιστήμονες. Πρόκειται για την πολυπληθέστερη φυλή στον πλανήτη Rubi Ka, η οποία μπορεί να εξασκεί με την ίδια άνεση όλα τα επαγγέλματα (πολυτεχνίτες και ερημοσπίτες).

πλανητικά συστήματα. Η ιστορία μας εξελίσσεται σε έναν μακρινό (ακριτικό) πλανήτη που βρίσκεται στην άκρη του σύμπαντος που είναι πλέον γνωστό από τις ανθρώπινες εξερευνήσεις, το Rubi Ka. Ενας κόκκινος πλανήτης με τεράστιες ερήμους, αμμοθύελλες, πανίσχυρους ανέμους, ο οποίος έγινε κατοικήσιμος μετά από διαδικασία terraforming της πολυγαλαξιακής (...πώς λέμε πολυεθνικής) εταιρείας Omni Tek. Η Omni Tek μπήκε σε τόσο κόπο και έξοδα για να κάνει το Rubi κατοικήσιμο, διότι στον πλανήτη αυτό υπάρχει σε αφθονία η ουσία notum, η οποία χρησιμοποιείται ως καύσιμο για τα προϊόντα της νανοτεχνολογίας. Ετσι, η Omni Tek διοικεί τον πλανήτη με πολύ σκληρό καθεστώς προκειμένου να εξασφαλίσει τη σταθερή ροή εσόδων της από την εξόρυξη του notum. Ως παίκτης, πρέπει να αποφασίσετε με ποια παράταξη θα ενώσετε τις δυνάμεις σας. Θα συνεργαστείτε με την Omni Tek και θα την υπηρετήσετε προκειμένου να αποκτήσει αυτό που θέλει; Ή μήπως θα γίνετε μέλος των επαναστατικών φυλών, που θέλουν να ανατρέψουν την κυριαρχία (μοναρχία, δικτατορικό καθεστώς, όπως θέλετε πείτε το) της Omni Tek στον πλανήτη; Βέβαια, υπάρχει και η τρίτη επιλογή, η ουδετερότητα... Θα πηγαίνετε όπου φυσήξει ο άνεμος, όπου σας συμφέρει και θα παρακολουθείτε από μακριά τις εξελίξεις που συμβαίνουν στον πολυτάραχο πλανήτη Rubi Ka.

Το σενάριο δεν μπορώ να πω ότι είναι πρωτότυπο. Το θετικό της υπόθεσης είναι ότι οι παίκτες αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο και διαμορφώνουν τις εξελίξεις στην Ιστορία. Υπάρχουν ατελείωτες αποστολές που μπορούν να αναλάβουν οι χαρακτήρες των παικτών. Μπορείτε να αναλάβετε έτοιμη-random αποστολή του παιχνιδιού, αποστολή από άλλο παίκτη και, τέλος, αποστολές των game masters, οι οποίοι αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο μέσα στο παιχνίδι. Εδώ, ανοίγω μία μεγάλη παρένθεση για να τονίσω ότι η δουλειά που κάνουν οι game masters εξασφαλίζει το 50% της επιτυχίας ενός on-line game. Οσο πιο σωστή οργάνωση υπάρχει, όσο πιο πολλές δυνατότητες τους δίνονται -και οι ίδιοι τις εκμεταλλεύονται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο- τόσο πιο ενδιαφέρον θα γίνεται το παιχνίδι και τόσο περισσότερο θα ασχολούνται μαζί του οι παίκτες. Σας ομιλώ από προσωπική εμπειρία. Κλείνοντας, θα ήθελα να αναφέρω ότι στο Anarchy Online υπάρχει ένα έτοιμο (προσχεδιασμένο) σενάριο γεγονότων που θα συμβούν στο παιχνίδι για τα επόμενα 4 χρόνια(!), ούτως ώστε η ιστορία να εξελίσσεται σε "πραγματικό χρόνο" και να δημιουργούνται συνεχώς νέα συμβάντα και καταστάσεις, για να διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον του παιχνιδιού.

PROFESSIONS

Τα professions στο Anarchy Online, είναι κάτι αντίστοιχο με τις classes στα άλλα παιχνίδια. Κατά τη δημιουργία νέου χαρακτήρα, αφού επιλέξετε τη φυλή σας (breed), καλείστε να επιλέξετε και το profession σας. Ακολουθεί η παρουσίαση όλων των professions του παιχνιδιού με αλφαβητική σειρά:



Adventurer Πρώτη και καλύτερη κλάση, αυτή του τυχοδιώκτη, όπως αποδίδεται στα ελληνικά. Πηγαίνουν από πόλη σε πόλη αναζητώντας νέες προκλήσεις και συγκινήσεις. Κατέχουν τα περί μάχης, αλλά προτιμούν να την αποφεύγουν. Ξέρουν λίγο από όλα, αλλά δεν είναι άριστοι σε τίποτα.

EVERQUEST vs ANARCHY ON LINE

Εναλλακτικός τίτλος Judgment Day! Πρόκειται το Anarchy Online να κλονίσει το EverQuest από το θρόνο του; Στο ερώτημα αυτό δεν μπορώ εύκολα να απαντήσω, διότι είναι τελείως διαφορετικά τα κριτήρια σύγκρισης των on-line games με αυτά των single player. Αφού απάντηση δεν μπορώ να δώσω, θα αναφέρω ένα ένα τα μέτρα και τα σταθμά, ούτως ώστε να σας οδηγήσω σε πιο αντικειμενικό συμπέρασμα.

- Βασικότατος παράγοντας σε ένα on-line game είναι φυσικά το lag και τα δύο παιχνίδια σε αυτό τον τομέα είναι ικανοποιητικά. Βέβαια, το Anarchy Online δεν έχει τους παίκτες του EverQuest (300.000 άτομα) και δεν ξέρω τι θα γίνει εάν έχουμε μαζική προσέλευση παικτών...
- Επειτα πάμε στην ατμόσφαιρα των δύο παιχνιδιών, όπου δυστυχώς δεν συγκρίνονται. Το ένα παιχνίδι απευθύνεται στους λάτρεις της μεσαιωνικής επικής Φαντασίας και το άλλο στους λάτρεις της επιστημονικής-μελλοντολογικής Φαντασίας. Οι περισσότεροι, στις μέρες μας, είναι πωρωμένοι με την πρώτη κατηγορία (εξ ου και η επιτυχία του D&D), οπότε εκ πεποιθήσεως αντιμετωπίζουν το EverQuest ευνοϊκότερα.
- Επόμενο σημείο σύγκρισης είναι η περιπλοκότητα των χαρακτήρων. Σε αυτό τον τομέα θα τολμήσω να αναδείξω νικητή -στα σημεία- το Anarchy Online και αυτό διότι είναι εξίσου περίπλοκο με το EverQuest (ατελείωτα skills), αλλά δεν είναι αποκλειστικά προσανατολισμένο στη μάχη (εξ ου και οι παράξενες κλάσεις). Βέβαια, η περιπλοκότητα του Anarchy Online οφείλεται στο γεγονός ότι εξελίσσεται στο μέλλον και πρέπει να ληφθούν υπόψη πολλοί περισσότεροι παράγοντες... οπότε θεωρήστε την παραπάνω σύγκριση ως μη γενομένη.

Οπως βλέπετε, δεν είναι τόσο εύκολη η σύγκριση και πάντα υπάρχουν οι παράμετροι που πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη. Αυτός που θα κρίνει ποιος θα ανέβει ή θα παραμείνει στο θρόνο του καλύτερου on-line game δεν είναι άλλος από τον πανδαμάτορα χρόνο. Αυτός είναι που θα αναδείξει το νέο Βασιλιά.

Συνήθης φυλή: Ολες
Αγαπημένα skills: Scouting και wilderness

Agent Ενας πράκτορας χρειάζεται ταχύτητα, ευελιξία, ακρίβεια στα χτυπήματα και, φυσικά, να περνά απαρατήρητος.



Οι αποστολές του βασίζονται, ως συνήθως, στην απόκτηση πληροφοριών ή αντικειμένων, αλλά ορισμένες φορές φτάνουν μέχρι και τις δολοφονίες. Αρκεί φυσικά η αμοιβή να είναι ανάλογη του ρίσκου.
Συνήθης φυλή: Opifex
Αγαπημένα skills: Concealment, light combat



Bureaucrat Στην αρχή μπορεί να ακούγεται ξενέρωτο, αλλά αν αναλογιστεί κανείς τους πολιτικούς διαξιφισμούς και τις αντιπαραθέσεις, τότε θα συνειδητοποιήσει ότι όλοι οι bureaucrats ισορροπούν σε τεντωμένο σχοινί. Ευγλωττία, νανοτεχνολογία και γνώση διάφορων skills τούς επιτρέπουν να πετυχαίνουν αυτό που θέλουν.
Συνήθης φυλή: Solitus
Αγαπημένα skills: Ολα τα κοινωνικά και θεωρητικά skills

Doctor Θυμάστε τους Medic, από το Starcraft; Ε, κάτι παρόμοιο. Στο μέλλον, οι γιατροί με τη βοήθεια της νανοτεχνολογίας, μπορούν να κάνουν θαύματα. Είναι εξαιρετικά απαραίτητοι, αφού η ζωή στο Rubi Ka είναι φοβερά επικίνδυνη!
Συνήθης φυλή: Solitus
Αγαπημένα skills: Healing

Enforcer Πρόκειται για μία κλάση που βρίσκεται ανάμεσα στον thief και στον soldier. Ξέρουν να πολεμούν καλά στη μάχη σώμα με σώμα και είναι γνώστες των περισσότερων όπλων. Οι υπηρεσίες τους είναι απαραίτητες από όλες τις παρατάξεις, προκειμένου να επιβάλουν την τάξη σε διάφορες επικίνδυνες περιοχές.
Συνήθης φυλή: Atrox
Αγαπημένα skills: Brawling, simple technology

Engineer Ενας engineer είναι απαραίτητος τη σήμερον ημέραν, φανταστείτε πόσο απαραίτητος θα είναι μετά από 27.000 χρόνια! Είναι ικανοί να επισκευάσουν τα robots, τους computers, τα εργαλεία και τα μηχανήματα, δεν είναι όμως τόσο εξοικειωμένοι με τη nano technology.
Συνήθης φυλή: Solitus
Αγαπημένα skills: Ολα τα σχετικά με την τεχνολογία

Fixer Ο Fixer είναι ο παράνομος της υπόθεσης. Ξέρει πού και πώς να βρίσκει αντικείμενα και όπλα, στα οποία κοινοί θνητοί δεν έχουν πρόσβαση. Είναι ο χαρακτήρας στον οποίο θα απευθυνθείς εάν θέλεις να περάσεις λαθραία αντικείμενα σε κάποια πόλη. Είναι καλοί στο να αχρηστεύουν παγίδες και να ανοίγουν κλειδαριές.
Συνήθης φυλή: Opifex
Αγαπημένα skills: Sneaking και τα social skills

Martial Artist Νομίζω ο πιο επιτυχής παραλληλισμός για τη συγκεκριμένη κλάση θα ήταν ο Monk. Ο martial artist είναι μαχητής που χρησιμοποιεί για όπλο το σώμα του, ενώ παράλληλα καλλιεργεί και το πνεύμα του για να έχει αρμονία και ισορροπία.
Συνήθης φυλή: Opifex
Αγαπημένα skills: Close combat

Meta Physicist Οσο και αν προχωρήσει η τεχνολογία, η πίστη στο χώρο του υπερφυσικού δεν θα πάψει να υπάρχει. Οι Meta Physicists είναι αφιερωμένοι στην εξερεύνηση του χώρου των πνευμάτων. Πιστεύουν ότι δεν μπορούν να εξηγηθούν τα πάντα γύρω από τη νανοτεχνολογία.
Συνήθης φυλή: Nano



Η σκηνή θυμίζει "Στενές επαφές τρίτου τύπου" ή Ε.Τ.



Η τοποθεσία για τους Newbies, όπου παίρνουν XP και μαθαίνουν το παιχνίδι. Φυσικά, τις περισσότερες ώρες τις πέρασα εκεί.

Αγαπημένα skills: Physicology και nano technology

Nano Technician Πρόκειται για τους "μάγους" του μέλλοντος. Χειριζόμενοι τα λιλιπούτεια ρομποτάκια που προσφέρει η νανοτεχνολογία μπορούν να επισκευάσουν κτήρια, να γιατρέψουν ανθρώπους και γενικότερα να πραγματοποιήσουν το ακατόρθωτο.
Συνήθης φυλή: Nano
Αγαπημένα skills: Nano technology



Trader Η δύναμη του χρήματος δεν έπαψε ποτέ να υπάρχει, οπότε και στο μακρινό μέλλον αυτοί που θέλουν να πλουτίσουν γρήγορα, εύκολα και χωρίς πολλά ρίσκα είναι ουκ ολίγοι. Ξέρει τα πάντα γύρω από τις αγοραπωλησίες και δεν αφήνει τίποτα να περάσει χωρίς να το ξεζουμίσει και να βγάλει κέρδος!
Συνήθης φυλή: Solitus
Αγαπημένα skills: Ολα τα social

Soldier Πώς λέμε fighter; Ε, κάτι ανάλογο, μόνο που αντί για σπαθιά και ασπίδες ξέρει να χειρίζεται όλα τα φοβερά όπλα του μέλλοντος... όσο παράξενα και αν είναι! Αμυνα, επίθεση, προστασία, τα πάντα είναι στο ρεπερτόριό του! Δώσ' του όπλο και πάρ' του την ψυχή.
Συνήθης φυλή: Atrox, solitus
Αγαπημένα skills: Οτιδήποτε έχει σχέση με τα όπλα

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - LAG

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μαγευτικά, πρόκειται για ό,τι καλύτερο σε on-line παιχνίδι. Φοβερά χρώματα και 3D μοντέλα γεμίζουν τους χώρους. Ο ρεαλισμός εκτοξεύεται σε άγνωστο επίπεδο για τα σημερινά δεδομένα. Βέβαια, απαιτείται και η αντίστοιχη υπολογιστική ισχύς, αλλά... ουδέν καλόν αμιγές κακού! Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι από δύο κάμερες, η μία τοποθετημένη λίγο πιο πίσω και ψηλά από το κεφάλι του χαρακτήρα και η άλλη (η πιο ρεαλιστική) μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα. Παρενθετικά, να αναφέρω ότι η διαδικασία δημιουργίας του χαρακτήρα είναι αρκετά έξυπνη: Δημιουργείτε το χαρακτήρα περνώντας από διαδοχικά επίπεδα-ορόφους και στο καθένα από αυτά αλλάζετε τα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα σας.

Και ο ήχος είναι εξίσου ποιοτικός. Πολύ καλή μουσική θα συνοδεύει τις περιπέτειές σας και τα ηχητικά είναι εντυπωσιακότατα. Με σύνδεση ISDN 64K ήμουν απόλυτα ευχαριστημένος και σε κανένα σημείο δεν κόλλησε το παιχνίδι. Πιστεύω ότι και με 56άρι modem δεν θα αντιμετώπιζα ιδιαίτερα προβλήματα...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Φτάσαμε κιόλας στο τέλος του άρθρου και δεν φτάνει ο χώρος να πω όλα όσα ήθελα. Η ανάπτυξη των χαρακτήρων είναι αρκετά απλή μεν, αλλά διαθέτει πληθώρα από skills για κάθε χαρακτήρα, επιτρέποντας έτσι τη δημιουργία πολλών διαφορετικών. Ο χειρισμός επίσης είναι πολύ καλός και επιτρέπει ρυθμίσεις και μακροεντολές για μεγαλύτερη διευκόλυνση

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ;!

Πού είναι η βαθμολογία; Η απάντηση είναι ότι προτίμησα να μη βαθμολογήσω αυτό το παιχνίδι, διότι θα ήταν απαράδεκτο εκ μέρους μου να κρίνω ένα on-line παιχνίδι παίζοντας τόσο μικρό χρονικό διάστημα και ταυτόχρονα να προκαταβάλω και εσάς με τη βαθμολογία μου. Χρειάζονται τουλάχιστον 3-4 μήνες εντατικού gaming για να βγάλεις τα συμπεράσματά σου για ένα on-line παιχνίδι και κατ' επέκταση να μπορέσεις να το βαθμολογήσεις.

του χρήστη. Γενικά, το παιχνίδι έχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός επιτυχημένου on-line game: φοβερή ατμόσφαιρα, καλή υποστήριξη, ποικίλες κλάσεις και skills, λιγοστό lag και πολύ καλά γραφικά και ήχο (δευτερεύον στοιχείο το τελευταίο). Υπάρχουν περιοχές στο παιχνίδι που επιτρέπεται το PvP και σε άλλες που είναι απαγορευμένο (όπως οι πόλεις). Οταν πεθάνει ο χαρακτήρας σου, επιστρέφει σύμφωνα με το τελευταίο Save που έχεις κάνει. Save γίνεται σε κάποια ειδικά μηχανήματα σε πόλεις, που καταγράφουν πλήρως το DNA του χαρακτήρα και μετά το θάνατο, το επαναφέρουν. Στα ίδια μηχανήματα μπορείς να αναθέσεις και τους πόντους στα skills από το level up του χαρακτήρα σου.

Η τιμή του είναι περίπου 19.000-20.000 δραχμές για το αρχικό πακέτο (δεν το είδα ακόμα στα ράφια ελληνικών μαγαζιών, απλώς υποθέτω βάσει της τιμής του στο εξωτερικό) και από εκεί και πέρα η μηνιαία συνδρομή ανέρχεται στις 5.000 δραχμές! Οσοι πιστοί προσέλθετε, οι ασκοί του Αιόλου άνοιξαν στο Anarchy Online, η μοίρα του Rubi Ka είναι στα χέρια των παικτών. Καλή διασκέδαση! PC



Πολεμώντας με ένα τερατάκι... Μόλις το σκοτώσω θα πάρω experience...



Μπαμ, μπουμ, αχ, βαχ!



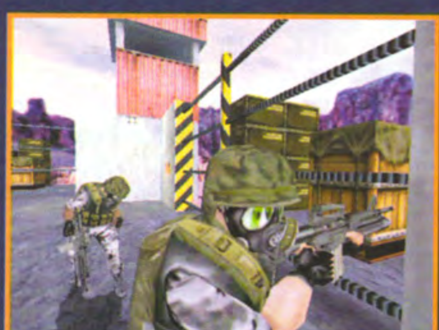
HALF-LIFE
BLUE SHIFT

Η αδυναμία που έχω στο Quake III: Arena πιστεύω ότι είναι γνωστή σε όσους διαβάζουν τα άρθρα μου. Αυτό όμως δεν με εμποδίζει να παραδεχτώ ότι το Half-Life είναι ο βασιλιάς των 3D First Person Action Games. Τρία χρόνια έχουν περάσει από την κυκλοφορία του και ακόμα να καταλαγιάσει ο θόρυβος που είχε δημιουργήσει.

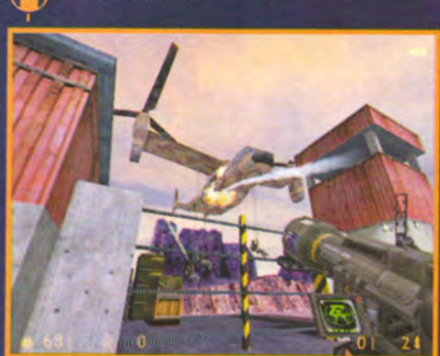
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Half-Life ετοιμαζόταν να βγει για το PlayStation 2 και το Dreamcast, πρόσφατα, όμως, κυκλοφόρησαν φήμες ότι η παραγωγή ακυρώθηκε, οπότε αναμείνατε. Οχι, βέβαια, ότι με απασχολεί ιδιαίτερα αφού είμαι δοσμένος ψυχή τε και σώματι στα PCs. Η μόνη κονσόλα που πιθανώς να μου "ανοίξει" ελαφρώς τις παρωπίδες είναι το Xbox, αλλά ως τότε... Καλώς ήρθατε στην παρουσίαση του δεύτερου official expansion του Half-Life, του Blue Shift! Οπως έγραψα και στον πρόλογο, το Half-Life είναι ο βασιλιάς των action games σε ό,τι αφορά το single player αλλά και το multiplayer. Το single player προσφέρει φοβερή δράση και ατμόσφαιρα, που όμοιά τους δεν έχω συναντήσει σε άλλο action game μέχρι σήμερα (ίσως στο Clive Barker's Undying, αλλά αυτό είναι Horror), ενώ στο multiplayer το Half-Life διαθέτει μία ατελείωτη λίστα από Mods (Modifications), εκ των οποίων μπορούμε να ξεχωρίσουμε τίτλους όπως τα Counter Strike και Team Fortress Classic.



Battle Stations!



Στου Μανώλη την ταβέρνααα, έπεσε μια ΜΠΑΖΟΥΚΙΑΑΑΑ!

Καλό το Quake III, λοιπόν, αλλά όπως και να το κάνουμε δεν κυριαρχεί στα action games. Το στέμμα τα τελευταία 3 χρόνια φοράει το Half-Life και προφανώς περιμένει την τετραετία προκειμένου να το παραδώσει σε κάποιο άλλο action game. Περίπου ενάμιση χρόνο μετά το Half-Life κυκλοφόρησε και το Opposing Forces, το official expansion για το Half-Life, στο οποίο ξαναζούσατε την περιπέτεια του αρχικού παιχνιδιού, από μια νέα οπτική γωνία, όμως. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα expansions που έχω δει σε παιχνίδι (κάτι σαν το Broodwars για το Starcraft), με φοβερό σενάριο και πολλή δράση.

Καθώς το Half-Life πρόκειται να κυκλοφορήσει και στο Dreamcast, η Valve, μαζί με το παιχνίδι, θα συμπεριλάβει ένα επιπλέον επεισόδιο, το οποίο θα ονομάζεται Blue Shift.
Ετσι, οι

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SIERRA/GEARBOX/VALVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows(c) 95/98/NT/2000/ME, Intel Pentium(r) 233 ή AMD K6(r) -2, 32MB RAM, 400MB χώρο στο σκληρό δίσκο, 2x CD-ROM, SVGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου

παραγωγοί αποφάσισαν να κάνουν και μία Stand Alone (in the dark) έκδοση του Blue Shift για τα PCs, διότι το παιχνίδι αφ' ενός ξεκίνησε από τα PCs, αφ' ετέρου υπάρχει εξασφαλισμένο αγορα-





Έτσι πρέπει να τοποθετήσετε τις ράμπες, για να σκαρφαλώσετε.

στικό ενδιαφέρον (οι φανατικοί του Half-Life... ουκ ολίγοι). Το Half-Life: Blue Shift είναι ένα ακόμα official expansion για το Half-Life (το δεύτερο κατά σειρά), που μπορείτε να παίξετε χωρίς να έχετε το αρχικό Half-Life. Βέβαια, καλό θα ήταν να έχετε παίξει το Half-Life, για να βρείτε την ιστορία πιο ενδιαφέρουσα. Το Opposing Forces και να μην το έχετε παίξει δεν "τρέχει" τίποτα, αλλά τουλάχιστον το Half-Life πρέπει να το έχετε δει προκειμένου να κατανοήσετε εις βάθος (πλάτος και μήκος) το σενάριο και την εξέλιξή του.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Στο Half-Life: Blue Shift, όπως και στο φοβερό Opposing Forces, θα παίξετε σε μία ανάλογη περιπέτεια, αλλά θα υποδυθείτε άλλον ήρωα. Η περιπέτεια ξεκινάει στο Black Mesa Research Facility, όπου ένα πείραμα απέτυχε και μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα ξέσπασε το χάος παντού. Αναλαμβάνετε το ρόλο του επιστήμονα Gordon Freeman, ο οποίος ήταν παρών στο πείραμα που άνοιξε το κουτί της Πανδώρας. Στο Opposing Forces είστε ο Adrian Shephard, μέλος των ειδικών δυνάμεων του στρατού, που έρχονται στο Black Mesa Research Facility, λίγο μετά το ατυχές συμβάν, προκειμένου να καθαρίσουν τα πάντα και τους πάντες. Το εντυπωσιακό είναι ότι ως Adrian Shephard είστε πάντα ένα βήμα πίσω από το χαρακτήρα του κανονικού Half-Life και περιστασιακά τον βλέπετε. Στο Blue Shift έχετε το ρόλο του Barney Calhoon, ενός φύλακα ασφαλείας στο Black Mesa Research Facility, τον οποίο, όσοι φανατικοί του είδους θυμάστε, τον βλέπει ο Gordon Freeman καθώς μπαίνει στο Black Mesa Complex με το τρενάκι.

Ως Barney Calhoon θα περάσετε από καινούριες και παλιές τοποθεσίες του Black Mesa Research Facility, προκειμένου να τελειώσετε την αποστολή, και αρκετές φορές θα δείτε τον Gordon Freeman και τα μέλη της ομάδας του Adrian Shephard. Η ατμόσφαιρα, η δράση και γενικά η όλη ιδέα του παιχνιδιού έχει μεταφερθεί αυτούσια από τους δύο προκατόχους του και θα ξυπνήσει αναμνήσεις που βρίσκονταν σε λήθαργο για αρκετό καιρό (πέρασε ένας χρόνος από τότε που έπαιξα το Opposing Forces). Έχοντας παίξει, λοιπόν, και τα τρία επεισόδια, θεωρώ ότι το Half-Life: Blue Shift τοποθετείται πριν από το Opposing Forces, διότι αφ' ενός είναι σχετικά μικρό σε διάρκεια, αφ' ετέρου δεν προσφέρει τίποτα καινούριο, όπως το Opposing Forces (το Blue Shift χρησιμοποιεί τα όπλα του κανονικού Half-Life, όχι του Opposing Forces).

Η περιπέτειά σας ως Calhoon θα διαρκέσει πέντε με επτά ώρες, αναλόγως με την ευστροφία σας (εμένα μου πήρε 1 ώρα :P) και το πόσο έμπειροι είστε με τέτοιου είδους παιχνίδια. Προχωρώντας από περιοχή σε περιοχή θα πρέπει σκοτώνετε εξωγήινους και στρατιώτες, να λύνετε κάποιους γρίφους, να βρίσκετε διακόπτες και μοχλούς για να ανοίγετε τις πόρτες και άλλα παρόμοια κόλπα που συναντάμε και στα δύο προηγούμενα παιχνίδια. Υπάρχει άφθονη δράση και το επίπεδο δυσκολίας είναι μέτριο, εάν εξαιρέσουμε μερικά "κολλήματα" σε ορισμένα σημεία της περιπέτειας, διότι οι μοχλοί και τα κουμπιά που ανοίγουν τις πόρτες της περιοχής είναι πολύ καλά κρυμμένα και κατά συνέπεια δεν μπορείτε να τα βρείτε και να φύγετε από την περιοχή.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Δύσκολα θα βρείτε σε ένα expansion διαφορετικές λειτουργίες και τρόπο χρήσης από το αρχικό παιχνίδι. Με αυτό έμμεσα σας

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Μικρές βελτιώσεις στα γραφικά
- Διατηρεί το ύφος και την ατμόσφαιρα των προκατόχων του
- Ικανοποιητικό single player
- Είναι Stand Alone, δηλαδή μπορείτε να το απολαύσετε μόνο του, χωρίς να χρειαστεί να κάνετε Install το Half-Life
- Χαμηλές απαιτήσεις, σύμφωνα πάντα με τη νέα τάξη πραγμάτων.

Αρνητικά

- Απουσία multiplayer δράσης. Οι οπαδοί του multiplayer ας ψάξουν κάτι άλλο στα ράφια των καταστημάτων
- Λογικά έπρεπε να είναι καλύτερο και πιο ποιοτικό από το προηγούμενο expansion, το Opposing Forces, αλλά αυτό δυστυχώς δεν ισχύει. Το Opposing Forces είναι κλάσεις ανώτερο!
- Είναι πολύ μικρό σε διάρκεια - πέντε με επτά ώρες σκληροπυρηνικού gaming και το έχετε ξετινάξει. Οπότε δεν γνωρίζω κατά πόσο αξίζει τα λεφτά του, αφού προσφέρει λίγες ώρες απασχόλησης.



Στα επιστημονικά εργαστήρια του Black Mesa.



Κλασικά το πρώτο όπλο που θα βρείτε αρχίζοντας την περιπέτεια.



Ο τύπος με το μπλε κοστούμι! Κρίμα που δεν έχω σφαίρες.



Ο κύριος εδώ "χτυπάει" έναν λουκουμά. Πολύ βαρύ για το καλοκαιράκι, προτιμώ κάτι σε πιο κρύο.

γνωστοποιώ ότι στο Blue Shift δεν πρόκειται να βρείτε τίποτα νέο, πέραν των συνηθισμένων λειτουργιών. Ο,τι υπάρχει στο Half-Life θα το βρείτε και εδώ, χωρίς καμία τροποποίηση. Οσοι έχετε παίξει τους προηγούμενους τίτλους, αμέσως θα μπείτε στο νόημα του παιχνιδιού, ενώ όσοι είστε νέοι, δεν θα δυσκολευτείτε καθόλου. Βασικό είναι να ρυθμίσετε τη χρήση των πλήκτρων και έπειτα να αρχίσετε το παιχνίδι. Οσον αφορά στις επιλογές που έχετε στο παιχνίδι, είναι επίσης ίδιες με αυτές του Half-Life. Από τη στιγμή που θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα μεταφερθείτε αμέσως στην ατμόσφαιρα του Black Mesa Complex. Η πρώτη και πιο χαρακτηριστική σκηνή είναι στην αρχή της περιπέτειάς σας, όταν με το κλασικό τρενάκι των υπαλλήλων του Black Mesa κατευθύνεστε στον προορισμό σας προκειμένου να αρχίσετε τη βάρδιά σας ως φρουρός. Θα ακολουθήσει μια βαρετή περίοδος, κατά την οποία θα περιφέρεστε σε δωμάτια και θα κοιτάτε κάμερες, έως ότου να γίνει το λάθος στα εργαστήρια που θα πυροδοτήσει την άφιξη των εξωγήινων.

Η ατμόσφαιρα είναι φοβερή και το περιβάλλον εμπνέει πολύ αιματοκύλισμα, δράση (μπαμ μπουμ) και εχθρούς να πετάγονται από γωνίες, ταβάνια και εσοχές. Δυστυχώς, το μεγάλο πρόβλημα είναι ότι το παιχνίδι, πέραν του σεναρίου για το single player και τις βελτιώσεις στα γραφικά, δεν προσφέρει τίποτα έξτρα, όπως νέα όπλα, είδη εξωγήινων, νέες πίστες για multiplayer, στοιχεία πολύ βασικά για ένα expansion. Το ερώτημα που τίθεται είναι κατά πόσο αξίζει τα λεφτά του, αφού το μόνο που προσφέρει είναι single player δράση... Η απάντηση εξαρτάται (μου λες εξαρτάταιιιιι), από το πόσο πωρωμένος με το Half-Life είναι κάποιος. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό το φλέγον ζήτημα, κοιτάξτε την τελευταία παράγραφο του άρθρου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εχοντας πάντα στο μυαλό μου τις εικόνες από τα δύο προηγούμενα επεισόδια, άρχισα να εξερευνώ το γραφικό περιβάλλον για νέα στοιχεία και λεπτομέρειες. Επαιξα με τις αναλύσεις, τα χρώματα και γύρισα όλες τις γωνίες προκειμένου να εντοπίσω τις βελτιώσεις που έχουν γίνει. Τα συμπεράσματα είναι τα εξής: Background περιβάλλον (δηλαδή τοίχοι, πατώματα κ.λπ.) και γενικά όλα τα "ακίνητα" γραφικά του παιχνιδιού δεν έχουν αλλάξει. Οι αλλαγές έχουν γίνει στα γραφικά των όπλων, των αντικειμένων και των μοντέλων. Μη φανταστείτε τίποτε υπερβολικό, βέβαια. Οι βελτιώσεις είναι σχεδόν ανεπαίσθητες. Για παράδειγμα, στα γραφικά των μοντέλων των επιστημόνων, η γραβάτα που φοράνε πλέον δεν είναι "κολλημένη" στο σώμα τους, αλλά είναι ανεξάρτητο αντικείμενο και ξεχωρίζει από το υπόλοιπο γραφικό. Αυτές οι τροποποιήσεις στα γραφικά, αφού κάνετε Install το Blue Shift, θα περάσουν και στα Half-Life και Opposing Forces, εφόσον όμως τα έχετε ήδη εγκατεστημένα στο σκληρό δίσκο σας.

Εχοντας πάντα υπόψη τα δεδομένα των



Θανατηφόρα ευστοχία.

γραφικών των 3D action games του 2001 και παρ' όλο που τα γραφικά του Blue Shift έχουν παραμείνει κολλημένα στο βασικό Half-Life (του 1998), δεν μπορώ να πω ότι με ενόχλησε ιδιαίτερα η χαμηλή ποιότητά τους. Σε αυτό συνέβαλαν η πολύ καλή ατμόσφαιρα, οι αναμνήσεις που είχα από το Half-Life και, φυσικά, η άψογη μουσική υπόκρουση και τα ηχητικά εφέ. Αυτό που έκανε το Half-Life να πρωτεύσει ανάμεσα στα άλλα παιχνίδια το 1998 ήταν η πολύ καλή ατμόσφαιρα, που σε συνδυασμό με το άψογο σενάριο και τη δράση το έστειλε στην κορυφή.

Η μουσική είναι αρκετά καλή, πάντα στους ρυθμούς του παλαιού Half-Life. Δεν λείπουν, φυσικά, οι ήχοι που προέρχονται από το γύρω



Μια δεύτερη γνώμη

Μου φαινόταν απαραίτητο να γράψω και εγώ δυο λόγια για το Blue Shift, μια και έχω αφιερώσει αρκετό χρόνο σε όλα τα Half-Life. Παρ' όλο που η Gearbox υποσχέθηκε νέα όπλα, εχθρούς και αναβαθμισμένα γραφικά, το πρώτο που με ενδιέφερε προσωπικά ήταν η συνέχιση του σεναρίου! Δυστυχώς, απογοητεύτηκα όχι μόνο εκεί, αλλά και σε όλους τους προαναφερθέντες τομείς. Καταρχήν, το σενάριο δεν προωθήθηκε όσο περίμενα. Το μόνο που έκανε είναι να επιβεβαιώσει όσα ήδη είχα υποψιαστεί από το Opposing Force (OpFor). Η Black Mesa είναι, τελικά, ένα εργαστήριο όπου η ύπαρξη των εξωγήινων και μιας παράλληλης διάστασης είναι ήδη γνωστά. Εσείς είστε ένας ποταπός securitas που πάει να φτιάξει έναν ανελκυστήρα και από τη μια στιγμή στην άλλη ζείτε τον εφιάλτη του Gordon Freeman και του Adrian Shephard. Από κει και πέρα, δεν μαθαίνουμε τίποτα άλλο εκτός από λεπτομέρειες (σημαντικές, δε, στο όλο παζλ της υπόθεσης του "ατυχήματος"), οι οποίες φυσικά μπορεί να προετοιμάζουν το έδαφος για το Half-Life 2. Το άλλο αρνητικό, όπως επισημάνθηκε, είναι η διάρκεια του παιχνιδιού, η οποία είναι υπερβολικά μικρή. Κυριολεκτικά, όταν το τελείωσα αναφώνησα "Ε;" από τη -δυσάρεστη- έκπληξη και την αγανάκτηση. Τα γραφικά των ανθρώπων είναι βελτιωμένα, κάτι που εκτιμώ, αλλά σε καμία περίπτωση δεν αρκούν για να μου ρίξουν στάχτη στα μάτια. Αλλη μια ευχάριστη νότα είναι το level design το οποίο είναι άψογο όπως πάντα, όμως τι να το κάνεις το level design όταν δεν υπάρχουν αρκετά levels όπως στο OpFor! Οσο για όπλα, εδώ πέφτει πολύ γέλιο, αφού το μόνο νέο όπλο είναι το M4, το οποίο όλως τυχαίως είναι πανομοιότυπο με το MP5 των προηγούμενων επεισοδίων. Οσο για εχθρούς, τι να πω... μπορεί να κρύβονταν! Εγώ μια φορά δεν τους είδα...
Οσο κι αν αγαπάω τον κόσμο του Half-Life, δεν διστάζω να πω ότι πρόκειται περί κοροϊδίας να μας πουλάνε ένα "πενιχρό" add-on μαζί με το multiplayer του OpFor ως standalone. Ειλικρινά το Blue Shift είναι τόσο μικρό, ώστε αν δεν ήξερα ότι το πήρα από το γραφείο του "PC Master", θα έλεγα ότι το κατέβασα από το Internet! Live and learn the hard way I guess...

Γιώργος Κυριακός



Παρακολουθώντας τις κάμερες στη βάρδια μου.



Ο Calhoon, από ό,τι φαίνεται, είναι φανατικός των X-Files! Τα πειστήρια βρίσκονται στην ντουλάπα του.

περιβάλλον, όπως αυτοί των τρεχούμενων νερών, των γεννητριών, των ετοιμοθάνατων επιστημόνων και των παράξενων επιστημονικών μηχανών που λειτουργούν ακόμα, αγνοώντας τη μεγάλη καταστροφή που έχει συμβεί. Κάποιες στιγμές, όταν αναγκάζεστε να περάσετε κοντά από διάφορα μηχανήματα, ο θόρυβος που κάνουν είναι τόσος έντονος ώστε δεν ακούτε τίποτα άλλο... ούτε τους εξωγήινους που εμφανίζονται από πίσω σας και σας ψήνουν με τους κεραυνούς που πετάνε. Θα πεταχτείτε από την καρέκλα αρκετές φορές και θα στριφογυρνάτε το χαρακτήρα σας σαν τρελό προκειμένου να βρείτε τον αόρατο εχθρό, που νομίζετε ότι είναι κρυμμένος πίσω από την επόμενη γωνία.

Το γεγονός ότι τα γραφικά δεν ακολουθούν τα στάνταρ του 2001 δεν με ενόχλησε καθόλου. Από τη στιγμή που μπαίνω στο πετσί του ρόλου του χαρακτήρα που παίζω, δεν θα δώσω σημασία σε "λεπτομέρειες", όπως τα ελαφρώς πεπαλαιωμένα γραφικά του.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Ας τα πάρουμε τα πράγματα από την αρχή... Το Half-Life: Blue Shift είναι το δεύτερο expansion για το Half-Life, το οποίο κυκλοφόρησε μετά το αξιόλογο Opposing Forces. Υποτίθεται, λοιπόν, ότι το Blue Shift συνεχίζει από εκεί όπου σταμάτησε το Opposing Forces και προσθέτει ακόμα ένα λιθαράκι. Ελα, όμως, που τα πράγματα δεν είναι έτσι. Στο Blue Shift δεν προστίθεται τίποτε καινούριο! Και σαν να μη έφτανε αυτό, καμία από τις βελτιώσεις του Opposing Forces δεν υπάρχει ενσωματωμένη στο Blue Shift!!! Δηλαδή πρόκειται για ένα expansion που, αντί να πηγαίνει μπροστά, κάνει βήματα προς τα πίσω. Βέβαια, έχει ένα σχετικά καλό Single Player σενάριο και βελτιωμένα γραφικά, αλλά είναι αρκετά αυτά σε ένα expansion; Πού είναι τα νέα όπλα, τα αντικείμενα και οι εχθροί; Τουλάχιστον στο εξωτερικό (Βόρεια Αμερική) το Blue Shift συμπεριλάμβανε στο CD και το Opposing Forces. Στην ευρωπαϊκή έκδοση, όμως, του παιχνιδιού δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο (μόνο το muliplayer του Opposing Forces υπάρχει). Ωρες, ώρες δεν μπορώ να καταλάβω τη νοοτροπία των εταιρειών. Θεωρούν ότι απευθύνονται σε ανεγκέφαλους-χαζοχαρούμενους; Οσο καλό και να είναι ένα παιχνίδι, με 5-6 ώρες single player δεν γίνεται τίποτα.

Μπορεί να μου εξηγήσει κάποιος γιατί να δώσω τα λεφτάκια μου γι' αυτό το παιχνίδι, το οποίο θα μου προσφέρει ελάχιστες ώρες ψυχαγωγίας, χωρίς να προσθέσει τίποτα στο αγαπημένο μου παιχνίδι, αφού κάλλιστα με τα ίδια λεφτά θα μπορούσα να αγοράσω το Diablo II: Lord OF Destruction, ή το Baldur's Gate II: Throne Of Bhaal, ή το Summoner, ή το Tribes, τα οποία είναι αστεράτα παιχνίδια και αξίζουν μέχρι τελευταίας δεκάρας τα χρήματά τους; Συγγνώμη, αν ήμουν απόλυτος ή απότομος, αλλά έτσι μου βγήκε :).

Το παιχνίδι προτείνω να αγοράσετε μόνο όσοι είστε υστερικοί με το Half-Life. Οι λοιποί ρίξτε το βλέμμα σας αλλού στα ράφια των καταστημάτων.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΔΡΑΣΗ	88
ΑΝΤΟΧΗ	48

82



Μόνο για fans του Half-Life. Οι υπόλοιποι παίξτε το Lord Of Destruction ή το Throne Of Bhaal:)!

TROPICO

Το Tropico το είχα πρωτοδεί τον Απρίλιο για τις ανάγκες της "Strategy HQ". Τα λίγα screenshots και τα ακόμα λιγότερα previews που είχαν κυκλοφορήσει στο Διαδίκτυο υποδείκνυαν ακόμα έναν κλώνο του SimCity. Οταν το πήρα στα χέρια μου και αφού αφιέρωσα σε αυτό υπερβολικά πολλές μέρες, διαπίστωσα ότι... Η συνέχεια παρακάτω!

του Ζήση 'SnakeMJK' Παπασπύρου
snakemjk@hotmail.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
POPTOP SOFTWARE/GOD GAMES, TAKE 2

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
OS: Windows 95/98/2000/Me/NT4, CPU: 200MHz, 32MB RAM, 820MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο

Ημερομηνία: 17 Δεκεμβρίου 1949, τόπος: Tropico Palace. Ο πρόεδρος του νησιού Tropico Ramirez Zepata εντελώς τυχαία δηλητηριάστηκε και οι Tropicians θέλουν εσένα για ηγέτη τους. Αυτό και αν είναι θυσία! Κάπως έτσι αρχίζει η περιπέτεια του παιχνιδιού, όπου παίρνετε την εξουσία ενός μικρού και υποανάπτυκτου νησιού κοντά στην Καραϊβική, με σκοπό να το αναπτύξετε πολιτισμικά και οικονομικά, καθώς επίσης να ευχαριστήσετε τους κατοίκους του νησιού. Ας δούμε, όμως, αναλυτικότερα τις επιλογές του τίτλου: Tutorial, το οποίο έχει τον κλασικό ρόλο του δασκάλου, μαθαίνοντάς σας το interface του παιχνιδιού. Extras, όπου μπορείτε να δείτε τα high scores και τα credits. Τέλος, το Game, το οποίο σας οδηγεί στις επιλογές Scenario, Random Map και Load Map. Το Tropico περιέχει 8 προσχεδιασμένα σενάρια, από γελοιωδέστατα μέχρι "παλούκια", στα οποία σας ζητά μέσα σε λίγα χρόνια λαγούς και πετραχήλια! Λόγω του μικρού αριθμού σεναρίων, μέσα σε 2-3 ημέρες θα τα έχετε τερματίσει όλα. Για αυτό το λόγο μπήκε το Random Map Generator, το οποίο έχει σκοπό να σας κρατήσει στο παιχνίδι όσο το δυνατόν περισσότερο. Οι επιλογές του Generator είναι αρκετές. Εχουμε, λοιπόν, Vegetation (αριθμός δέντρων), Water Coverage (κάλυψη του χάρτη με νερό), Minerals (αριθμός ορυκτών), Population (αρχικός πληθυσμός από 30 μέχρι 70), Elevation (όχι το καινούριο τραγούδι των U2, αλλά το μέγιστο ύψος του νησιού), Map Size (μέγεθος του χάρτη), Political Stability (στα πρώτα επίπεδα οι κάτοικοι δεν θα ζητήσουν εκλογές σχεδόν καθόλου, ενώ στα τελευταία θα έχετε ένα jet γεμισμένο, έτοιμο για πτήση!), Economy (Money





Τα όργανα της τάξης είναι απαραίτητα στην κοινωνία του Tropico. Εδώ βλέπετε τον Γ. Χρυσογκλοπίτη να επιστρέφει στο Τμήμα έπειτα από μία έρευνα ρουτίνας.



Το μέρος με τα περισσότερα έσοδα, εάν έχετε γλεντζέδες κατοίκους, το καμπαρέ! Τσεκάρετε αυτές που δουλεύουν...

moves the world), Game Length (η διάρκεια του παιχνιδιού, μέχρι 70 εικονικά χρόνια), Victory Goals (οι στόχοι σας ποικίλλουν, από το να κάνετε το Tropico μία δυνατή οικονομική χώρα μέχρι να γεμίσετε την τσέπη σας με το μέγιστο δυνατό ποσό δολαρίων), Special Circumstances (δηλαδή πρόωρες εκλογές και επαναστάτες). Προσοχή τι θα επιλέξετε στις ανωτέρω ρυθμίσεις, διότι εάν βάλετε όλα τα settings ευνοϊκά, τότε ο συντελεστής του score σας θα είναι πολύ χαμηλός με αποτέλεσμα το τελευταίο να είναι σχετικά μικρό. Αφού περάσετε το συγκεκριμένο στάδιο των ρυθμίσεων του χάρτη, θα προχωρήσετε στο σημείο όπου επιλέγετε χαρακτήρα. Οι διαθέσιμοι χαρακτήρες είναι περισσότεροι από 30, ανάμεσά τους οι Che Guevera, Fidel Castro, Evita Peron ακόμα και ο τραγουδιστής Lou Bega, ο καθένας με διαφορετικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Ετσι, ο Lou 'Mambo No5' Bega έχει +50% nightclub life, ενώ ο Che δεν τα πάει και τόσο καλά με τους Αμερικανούς. Βέβαια, μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας χαρακτήρα μέσα από εκατοντάδες ρυθμίσεις, καλές και κακές, που επηρεάζουν την περαιτέρω πορεία σας ως ηγέτη του νησιού Tropico. Τι γίνεται όμως με τα...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οταν έπαιξα για πρώτη φορά το Tropico, κάτι μου πήγαινε στραβά. Σκεφτόμουν μήπως είχε χαλάσει η οθόνη μου - είναι παλιά αλλά τα καταφέρνει προς το παρόν - ή μήπως τα "έφτυσε" η GeForce μου λόγω υψηλών θερμοκρασιών! Εάν μου ζητούσαν να περιγράψω τα γραφικά του Tropico με μία λέξη, αυτή θα ήταν "Παλαιολιθικά"! Δεν λέω, ωραία χρωματάκια έχει, η λεπτομέρεια των κτηρίων και των Tropicians (οι κάτοικοι του Tropico) είναι καλή, αλλά μέχρι εκεί. Ο αέρας δεν κουνάει ούτε στο ελάχιστο τους φοίνικες και, απ' ό,τι φαίνεται, δεν σηκώνει ούτε μισό μέτρο κύμα, κάτι που αποτελεί τον χειρότερο εφιάλτη του surfer! Ναι, καλά διαβάσατε, το Tropico δεν έχει enviroment animations, με αποτέλεσμα τα πάντα να φαίνονται... κλινικώς νεκρά. Ευτυχώς που μερικές φορές πιάνει και καμιά βροχή και μπορούν οι άνθρωποι να καλλιεργήσουν :P. Το βασικότερο ψεγάδι, λοιπόν, του τίτλου και το αίτιο του ξεπεσμού της βαθμολογίας του είναι τα γραφικά του. Παρ' όλα αυτά, σας παρέχεται η δυνατότητα να επιλέξετε σχεδόν οποιαδήποτε ανάλυση θέλετε, το βάθος του χρώματος και άλλα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Τέλος, όπως βλέπετε στο ένθετο "Interface", το 1/4 της οθόνης έχει πληροφορίες για το επιλεγμένο κτήριο, καθώς επίσης το minimap και τις μπάρες εντολών, ενώ στα υπόλοιπα 3/4 διαδραματίζεται η "δράση".

Από την άλλη, ο ήχος είναι ο κατάλληλος για το παιχνίδι. Ανάλαφρος, δεν κουράζει, αντίθετα θα σας κάνει να δυναμώσετε τα ηχεία. Κυρίως latin και mambo μουσική (λέτε να την ανέλαβε ο Lou Bega; Για να τσεκάρω τα credits), η οποία ταιριάζει απόλυτα στη θεματολογία του game. Εκτός λοιπόν από τα "Ariba ariba ariba" που ακούτε στο background, ανάλογα με την περιοχή που κοιτάτε στο χάρτη ακούγεται ο ανάλογος ήχος, δηλαδή στο αεροδρόμιο ακούγονται αεροπλάνα να προσγειώνονται, στα ορυχεία οι γεωτρήσεις κ.λπ. Το πιο διασκεδαστικό μέρος του ήχου είναι ο αφηγητής, ο οποίος συνεχώς σας ενημερώνει για τα κυριότερα γεγονότα (El Presidente, the Tropicians are revolutioning!). Τις καλύτερες ατάκες, βέβαια, τις λέει όταν χάσετε, π.χ.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Εύκολη χρήση του interface
- Εθιστικό
- Ανάλαφρη και χαρούμενη μουσική επένδυση
- Λόγω του Map Generator θα σας κρατήσει συντροφιά για πολύ καιρό

Αρνητικά

- Γραφικά
- Multiplayer;
- Για τα γραφικά σάς είπα;

"Presidente, ah, a great leader is never appreciated until after their death, speaking of which, do we have any water in this boat and how far is it to Florida?" [για μετάφραση καλέστε snakemjk@hotmail.com :)].

GAMEPLAY

Το gameplay του Tropico δεν μπορεί να χαρακτηριστεί πρωτοποριακό. Παρ' όλα αυτά, είναι εύκολο στη χρήση και με μερικά κλικ μπορούμε να κάνουμε οτιδήποτε θελήσουμε. Κατά τη διάρκεια της ενασχόλησής μου με το παιχνίδι, ποτέ δεν χρησιμοποίησα το πληκτρολόγιο, άρα καταλαβαίνετε την απλότητα του interface.

Στον κόσμο του Tropico έχετε σχεδόν πλήρη έλεγχο, μπορείτε να χτίσετε οτιδήποτε, να διαμορφώσετε το χάρτη όπως εσείς θέλετε, να χαμηλώσετε τους μισθούς κ.λπ. Συγκεκριμένα, τα διαθέσιμα κτήρια είναι υπερβολικά πολλά (περισσότερα από 100 μαζί με τα upgrades τους) και χωρίζονται στις κατηγορίες: Housing, Industry, Farms & Mines, Tourism, Entertainment, Infrastructure, Government, Human Services, Landscape, Special Tools.

Για να έχετε μία επιτυχημένη πορεία ως δικτάτωρ στο Tropico, θα πρέπει να χτίσετε απ' όλα (περισσότερες πληρο-



CHEATS!!!

Εχοντας πατημένο το CTRL πληκτρολογήστε τα εξής:
Pesos - για να προσθέσετε $20.000
Contento - αυξάνει το hapiness κατά 10 μονάδες
Rapido - γρήγορο χτίσιμο

φορίες για αυτό στη συνέχεια). Εκτός από το Building mode που προαναφέραμε, έχουμε επίσης τα Edict και Info modes. Το πρώτο είναι ένα από τα σημαντικότερα modes που δεν πρέπει να τα παραμελήσετε με τίποτα. Μέσα από αυτό μπορείτε να δωροδοκείτε (εφόσον έχετε τράπεζα), να συλλαμβάνετε, να κρίνετε αιρετικό, να σκοτώσετε οτιδήποτε και οποιονδήποτε έρθει σε αντιπαράθεση με εσάς. Προσοχή, μην το παρακάνετε! Στην τελευταία campaign μου η μισή πόλη ήταν επαναστάτες κι έτσι άρχισα να γεμίζω σιγά σιγά τις φυλακές και να σκοτώνω τους αρχηγούς. Αφού είχαν μπει όλα τα "καθάρματα" μέσα, η υπόλοιπη μισή πόλη ακολούθησε τα βήματα των πρώτων, κόντρα στην άδικη εξουσία του Presidente SnakeMJK.

Συνεχίζω με το Edict mode, το οποίο έχει ακόμα τις κατηγορίες Foreign Policy, Economics, Political και Social. Το Foreign Policy είναι η εξωτερική πολιτική που θα ακολουθήσετε. Υποστηρίζετε είτε τους Ρώσους είτε τους Αμερικανούς. Το καλύτερο είναι να υποστηρίζετε όσο το δυνατόν περισσότερο τον έναν από τους δύο, ώστε κάθε χρόνο να σας παρέχονται ολοένα μεγαλύτερα ποσά χρημάτων βοήθειας. Στην αρχή, για παράδειγμα, εάν επιλέξετε ως χαρακτήρα τον Che Guevera, οι Ρώσοι θα σας δίνουν κάθε χρόνο $6.000, ενώ εάν μέσω του Edict mode, γίνετε ακόμα και σύμμαχοι, η οικονομική βοήθεια θα ανέβει στα ύψη. Εδώ παίζει σημαντικό ρόλο η επιλογή του χαρακτήρα, διότι εάν είχατε επιλέξει, π.χ., τον Lou Bega, τότε θα είχατε 10% παραπάνω έσοδα από την US, άρα επιλέξτε με προσοχή τον αντιπρόσωπό σας στον κόσμο του Tropico.

Επειτα στο Economis tab, μπορείτε να κόψετε τους φόρους. Βέβαια με τα χρήματα που θα διαθέσετε για αυτό θα τραβάτε τις κοτσίδες σας, αλλά αξίζει τον κόπο γιατί σχεδόν διπλασιάζει το happiness των κατοίκων.





Το πρώτο αεροδρόμιό μου ολοκληρωμένο κατά το ήμισυ.



Επίσης, μπορείτε να αρχίσετε διαφημιστικές καμπάνιες σε όλο τον κόσμο για να προσελκύσετε τουρισμό, αλλά και τον βιομηχανικό κόσμο στο νησί σας. Συνεχίζοντας στο Political tab, εδώ είναι το κατάλληλο μέρος για τους αμετάκλητους δημοκράτες, καθώς υπάρχει η επιλογή των εκλογών. Μπορείτε ακόμα και να πληρώσετε τον Πάπα για να σας επισκεφτεί.

Στο Social tab μπορείτε να καλυτερέψετε τις συνθήκες υγιεινής των Tropicians, να επιβάλετε την ποίηση στα σχολεία (μην το κάνετε! Δεν θα πατάει κανείς στα σχολεία σας) και άλλα κοινωνικού περιεχομένου θέματα. Τέλος, στο Info mode βλέπετε διάφορες πληροφορίες για τους κατοίκους σας, αλλά και για τη μορφολογία και το υπέδαφος.

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ

Για να έχετε μια επιτυχημένη πορεία ως δικτάτ..., εεε ως πρωθυπουργός ήθελα να πω, του Tropico θα πρέπει να έχετε ισχυρή οικονομία. Αρχικά, βασικός πόρος χρημάτων είναι οι καλλιέργειες (farms) που είναι προσχεδιασμένες στο χάρτη. Για να κερδίζετε το maximum των χρημάτων από κάθε φάρμα, θα πρέπει να συλλέγετε το υλικό που είναι σε μεγαλύτερη περιεκτικότητα στη συγκεκριμένη περιοχή. Επιλέγοντας μία φάρμα, ο χάρτης αλλάζει χρώματα. Στα πράσινα σημεία το επιλεγμένο υλικό είναι περισσότερο, ενώ στα κόκκινα το αντίθετο. Ετσι, εάν μία φάρμα μαζεύει ρύζι, αλλά η περιοχή που είναι χτισμένη έχει περισσότερα καπνά, τότε επιλέξτε τη φάρμα και αλλάξτε το είδος της. Θα δείτε με την πάροδο του χρόνου ότι τα έσοδα από τη συγκεκριμένη φάρμα θα διπλασιαστούν. Τα έσοδα δεν θα σας έρχονται αμέσως, αλλά έπειτα από κάποιο διάστημα, διότι η διαδικασία παραγωγής του είναι μεγάλη. Καταρχήν, πρέπει να μαζευτεί η ποσότητα ενός αγαθού, π.χ. σίδερο, μετά να μεταφερθεί στο λιμάνι, να γίνει η εξαγωγή του σε ξένες χώρες ή να μεταφερθεί σε κάποιο δικό σας εργοστάσιο, να μετατραπεί σε μια ωραία λάμπα (!!) και, τέλος, να πουληθεί είτε στη δική σας αγορά είτε στο εξωτερικό. Αρα να περιμένετε κέρδη από αυτού του είδους τις δραστηριότητες ύστερα από έναν χρόνο λειτουργίας.



Η πόλη του Tropico δεν θυμίζει Αγρια Δύση;



Μια φορά και έναν καιρό ήταν ένα μικρό σπίτι στο λιβάδι...



ΤΟ INTERFACE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ





Το αρχικό menu του παιχνιδιού. Προσέξτε το πούρο κάτω αριστερά!

Επίσης, όταν αυξηθεί ο πληθυσμός του νησιού, θα χρειαστεί να χτίσετε σπίτια. Αρχικά, χτίστε πολλά motels με φθηνές τιμές και πολλούς ενοικιαστές, με αποτέλεσμα το χρήμα να ρέει. Στη συνέχεια, θα πρέπει να χτίσετε ξενοδοχεία πολυτελείας ή και μικρές βίλες στην παραλία για τους πλούσιους του Tropico. Στο συγκεκριμένο σημείο θα πρέπει να έχετε μία συνεχή ροή χρημάτων και να μην ανησυχείτε καθόλου για το οικονομικό θέμα. Τότε είναι η στιγμή να χτίσετε την πρώτη τράπεζά σας, έτσι ώστε να τσεπώσετε και εσείς ο ίδιος κάτι από όλη αυτή την ιστορία, καθώς τα περισσότερα έσοδα της τράπεζας μεταφέρονται αυτόματα στον τραπεζικό λογαριασμό σας στην Ελβετία. Αφού ιδρυθεί η τράπεζα, επόμενος σταθμός είναι το αεροδρόμιο, το οποίο καλό είναι να χτιστεί μακριά από την πόλη. Με ένα αεροδρόμιο στο νησί η πρόσβαση από τον έξω κόσμο θα είναι αρκετά εύκολη κι έτσι οι πλούσιοι τουρίστες θα το επισκέπτονται πιο εύκολα. Επομένως, σε μία απομακρυσμένη παραλία του νησιού χτίστε τουριστικά ξενοδοχεία, σκηνές, πισίνες, βάλτε στην παραλία τέντες, ναυαγοσώστες, την Πάμελα κ.λπ. και οι τουρίστες, με μία καλή διαφημιστική εκστρατεία θα έρχονται σαν τρελοί στο νησί σας, κάτι που μεταφράζεται σε $$$. Επειτα, ανάλογα με τα victory goals του χάρτη, πράττετε αναλόγως: Εάν έχετε σκοπό να τα "τσεπώσετε", χτίστε πολλές τράπεζες (ιδιαίτερα κοντά στην τουριστική ζώνη) και δώστε δάνεια με υψηλά επιτόκια. Η συνέχεια επί της οθόνης...

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Tropico είναι ένα αρκετά καλό strategy, το οποίο σίγουρα θα σας απασχολήσει για μεγάλο χρονικό διάστημα. Βασικό μειονέκτημά του τα γραφικά, τα οποία θυμίζουν τις παλιές, καλές εποχές. Ευτυχώς, το παιχνίδι έχει μικρές απαιτήσεις συστήματος. Οι δυνατές



επιλογές του παιχνιδιού είναι το ατού του, ενώ το γέλιο δηλώνει "παρών" αρκετές φορές (ο αφηγητής να είναι καλά!). Οι φίλοι του είδους των SimCities αξίζει να το δείτε, για τους υπόλοιπους καλύτερα να το προσπεράσετε αν το δείτε στο ράφι. Τέλος, το Tropico δεν δίνει τη δυνατότητα multiplayer. Βέβαια, δεν υφίσταται multi gaming σε τέτοιου είδους παιχνίδι, αλλά έτσι λέγαμε και για το Champ Manager! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	86

76



Αρκετά καλό RTS, απέφυγε τον τίτλο του SimCity - clone, αλλά δεν μας εντυπωσίασε (ιδιαίτερα αυτά τα @Ν?$%& γραφικά). Ελα, Αλέκο, πότε είπες ότι βγήκε το Tropico; Το 2001; Αχαχαχα...

SPACE QUEST
the lost chapter

Επειτα από τόσες παρεμβολές... εξωγήινων δυνάμεων που εμπόδιζαν - καθυστερούσαν το review του Space Quest: The Lost Chapter, κατορθώσαμε να αποκαταστήσουμε την τάξη, δημιουργώντας ένα εναλλακτικό κανάλι επικοινωνίας με τον περιβόητο Roger Wilco. Ιδού, λοιπόν, η πιο συγκλονιστική παρουσίαση που έχει γίνει ποτέ για έναν συντηρητή! Σε κάθε περίπτωση πάρτε τη σκούπα σας... και σκουπίστε... εεεε, δηλαδή... διαβάστε.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ
VAUGHN GOSINE (γνωστός και ως Vonster D. Monster)
(http://frostbytei.com/space/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
486, 4MB RAM, VGA κάρτα γραφικών, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 1,7MB στο σκληρό

Το παιχνίδι δημιουργήθηκε σχεδόν εξ ολοκλήρου από τον Vaughn Gosine (γνωστό και ως Vonster D. Monster). Ο ίδιος επεξεργάστηκε τα γραφικά, τον ήχο, το σενάριο και το animation. Ο προγραμματισμός έγινε επίσης από τον ίδιο, αξιοποιώντας όμως το πρόγραμμα AGI Studio που είχε φτιάξει ο Peter Kell. Επίσης, στον προγραμματισμό αξιοποίησε και το πρόγραμμα PICEDIT του Lance Ewing, έναν screen editor του AGI Studio. Οπως έχει πει ο ίδιος ο Vonster, στην τελική επεξεργασία των κειμένων δέχτηκε την ευγενή βοήθεια του Josh Mandel, ο οποίος εξέτασε όλους τους χιουμοριστικούς διαλόγους του παιχνιδιού. Πιστεύω να καταλαβαίνετε τι σημαίνει αυτό.



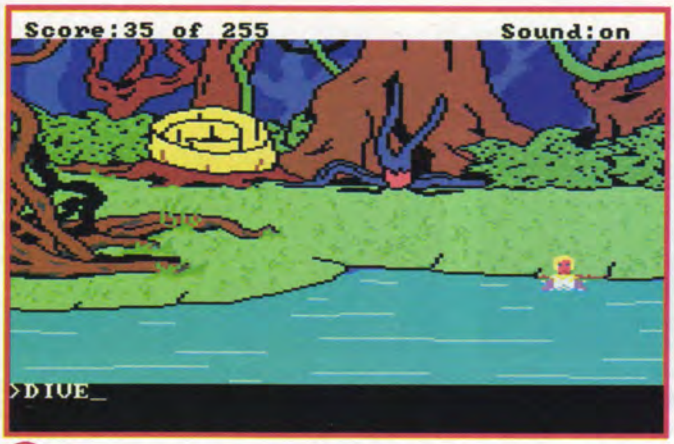
Το πρώτο παιχνίδι της Sierra που έπαιξε ο Vonster ήταν το King's Quest 3 σε ένα Tandy 1000 EX. O Vonster ξεκίνησε τη δημιουργία του παιχνιδιού το 1998. Η προηγούμενη εμπειρία του από προγραμματισμό ήταν στο σχολείο και στο πανεπιστήμιο, απ' όπου έχει πάρει Bachelor's degree στο Business Computing. Αγαπημένο του παιχνίδι από τη σειρά παραμένει το SQ3. Οπως αναφέρει και ο ίδιος για τα adventure games: "Παίζω adventure games για περισσότερο απ' όσο μπορώ να θυμηθώ. Ηταν και παραμένει η αγαπημένη μου κατηγορία computer games. Πραγματικά θλίβομαι για τη Sierra που ήταν η εταιρεία παραγωγής παιχνιδιών που προτιμούσα. Μου λείπει πάρα πολύ, και ακόμη πιο πολύ νιώθω την απουσία αυτών των υπέροχων παιχνιδιών της, που δημιούργησαν τόσο εκπληκτικούς χαρακτήρες και τα οποία έκαναν ένα νεαρό αγόρι να ζει τόσο εκπληκτικές περιπέτειες διαμέσου αυτών. Τα μοναδικά παιχνίδια για τα οποία έχω δώσει λεφτά είναι αυτά της Sierra. Εχω όλα τα... Quest παιχνίδια, αλλά και άλλους τίτλους, όπως τα Conquests of Camelot και Black Cauldron. Είναι η μόνη εταιρεία και το μόνο είδος παιχνιδιών που εξακολουθώ να λατρεύω. Δεν έχω αγοράσει παιχνίδι άλλης εταιρείας. Τα δύο τελευταία παιχνίδια που απέκτησα είναι τα Quest for Glory V: Dragonfire και το King's Quest 8."



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το μεγάλο ερώτημα είναι γιατί ο Vonster επέλεξε να τοποθετήσει σεναριακά το παιχνίδι ανάμεσα στα Space Quest 2 και 3. Οπως ο ίδιος έχει δηλώσει, θα μπορούσε να έχει τοποθετήσει σεναριακά το Space Quest: The Lost Chapter (από εδώ και πέρα για συντομία θα το αποκαλούμε SPTLC) ύστερα από οποιοδήποτε επεισόδιο της σειράς. Αρχικά το σχεδίαζε να ακολουθεί σεναριακά το SQ6, αλλά τότε υπήρχε ακόμη η πιθανότητα να γίνει από την ίδια τη Sierra το SQ7 και δεν ήθελε να έχει κανενός είδους μπλεξίματα. Ετσι, έψαξε να βρει ένα σημείο στην εξέλιξη των Space Quests στο οποίο θα μπορούσε να παρέμβει χρονολογικά. Αυτό που θεώρησε ως το πιο κατάλληλο ήταν το σημείο ακριβώς μετά το SQ2, εκεί δηλαδή όπου ο Roger δραπετεύει μ' ένα escape pod, αφού νίκησε τον Vohaul, μέχρι να τον "μαζέψει" το Garbage Freighter στο SQ3.

Βρισκόμαστε, λοιπόν, στο σημείο όπου ο αγαπημένος μας ήρωας ταξιδεύει στο Διάστημα, ενώ βρίσκεται σε κατάσταση "ύπνωσης" μέσα στο escape pod. Μία άγνωστη ακτίνα - ενεργειακή δύναμη χτυπά το ascape pod σου και το βγάζει από την πορεία του. Αλλάζοντας κατεύθυνση το escape pod κατευθύνεται προς έναν άγνωστο πλανήτη. Δεν θα περάσει πολύς χρόνος και το μικρό escape pod, λόγω της έλξης που προκαλεί η βαρύτητα του πλανήτη αυτού, περνάει μέσα από την ατμόσφαιρα του πλανήτη και σχεδόν ανέπαφο



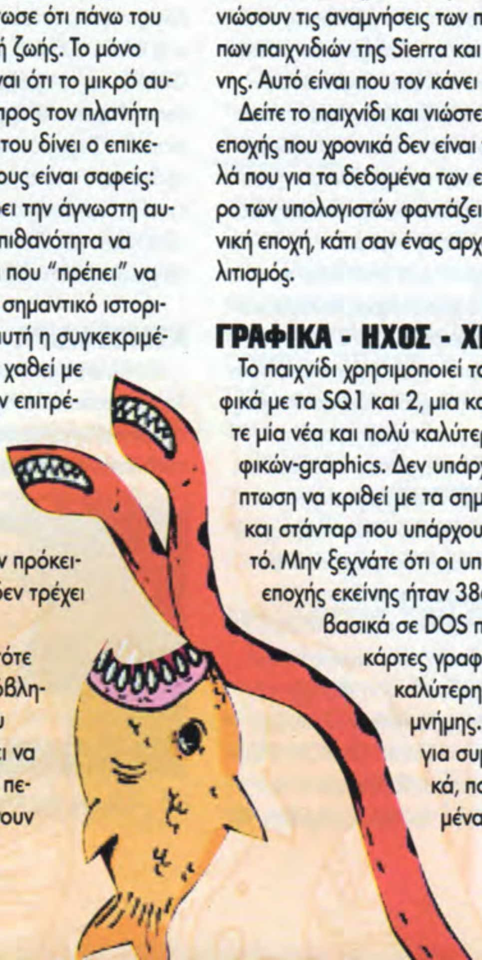
Από αυτή την οθόνη να πρωτοβουτήξεις, αν θέλεις να μείνεις σώος.



Δείγμα του interface του παιχνιδιού.

προσγειώνεται στην επιφάνειά του. Το τράνταγμα που προκαλεί η ανώμαλη προσγείωσή του δημιουργεί πρόβλημα στον υπολογιστή που ελέγχει το σκάφος, με αποτέλεσμα ο θαλαμίσκος στον οποίο κοιμάται ο Roger ν' ανοίξει. Αυτό σημαίνει ότι η κατάσταση "ύπνωσής" του διακόπτεται και αρχίζει να συνέρχεται. Αφού βρει τις αισθήσεις του, βγαίνει έξω από το escape pod και κοιτά το περιβάλλον. Η ατμόσφαιρα του πλανήτη είναι κανονική, ενώ η χλωρίδα του (φυτά - δέντρα κ.λπ.) είναι εξαιρετικά ανεπτυγμένη και πυκνή.

Εξω στο Διάστημα το σκάφος Shuttle XZ-457 επικοινωνεί με το μητρικό σκάφος Vercotron και δίνει αναφορά. Ενώ δοκίμαζε ένα νέο υπερ-όπλο, οι δονήσεις μετά την εκπυρσοκρότηση "χτύπησαν" ένα άγνωστο μικρό σκάφος και, παρακολουθώντας το μέχρι να χάσει το σήμα του, διαπίστωσε ότι πάνω του υπήρχε μία άγνωστη μορφή ζωής. Το μόνο που μπορεί ν' αναφέρει είναι ότι το μικρό αυτό σκάφος κατευθυνόταν προς τον πλανήτη VM-X574. Οι οδηγίες που του δίνει ο επικεφαλής του μητρικού σκάφους είναι σαφείς: Πρέπει, πάση θυσία, να βρει την άγνωστη αυτή μορφή ζωής. Υπάρχει η πιθανότητα να πρόκειται για μία οντότητα που "πρέπει" να παίξει στο μέλλον κάποιον σημαντικό ιστορικό ρόλο. Στην περίπτωση αυτή η συγκεκριμένη οντότητα δεν μπορεί να χαθεί με υπαιτιότητά τους, αφού δεν επιτρέπεται από τους κανονισμούς τους. Πρέπει πάση θυσία να βρουν το escape pod και την οντότητα που ήταν μέσα του. Αν πρόκειται για κάποιον "άσημο", δεν τρέχει τίποτα, αν όμως πρόκειται για κάποιον "σημαντικό", τότε υπάρχει πολύ ΜΕΓΑΛΟ πρόβλημα. Πριν από τη δοκιμή του όπλου τους είχαν φροντίσει να "σκανάρουν" όλη τη γύρω περιοχή για τα ίχνη που αφήνουν οι μηχανές των διαστημικών σκαφών, αλλά δεν είχαν υπολογίσει, δεν είχαν καν σκεφτεί, την ύπαρξη ενός μικρού σκάφους που θα τριγυρνούσε ακυβέρνητο και χωρίς τη λειτουργία μηχανών.



Εσύ, ως Roger, πρέπει αρχικά να επιβιώσεις σ' αυτόν τον πλανήτη και εν συνεχεία να βρεις έναν τρόπο να φύγεις από εδώ. Το σενάριο του παιχνιδιού είναι σχεδόν το τυπικό για τη σειρά των Space Quests. Αυτό που αξίζει είναι η προσοχή που έχει δοθεί στις λεπτομέρειες της ιστορίας, αλλά για να το διαπιστώσετε, πρέπει να παίξετε το παιχνίδι.

Οπως λέει και ο ίδιος ο Vonster, γι' αυτόν το καλύτερο μέρος όλης της ιστορίας σχετικά με τη δημιουργία του παιχνιδιού είναι τα γράμματα που έχει λάβει από όσους έχουν παίξει το SPTLC. Το πιο σημαντικό ήταν να τους κάνει να νιώσουν τις αναμνήσεις των παλιών πρωτότυπων παιχνιδιών της Sierra και της εποχής εκείνης. Αυτό είναι που τον κάνει ευτυχισμένο.

Δείτε το παιχνίδι και νιώστε τη μαγεία μίας εποχής που χρονικά δεν είναι τόσο μακριά, αλλά που για τα δεδομένα των εξελίξεων στο χώρο των υπολογιστών φαντάζει ως προ-Χριστιανική εποχή, κάτι σαν ένας αρχαίος χαμένος πολιτισμός.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

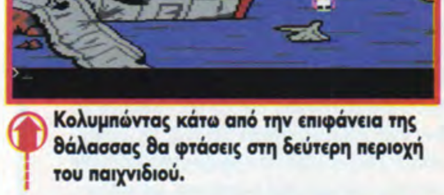
Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τα ίδια VGA γραφικά με τα SQ1 και 2, μια και το SQ3 διέθετε μία νέα και πολύ καλύτερη ποιότητα γραφικών-graphics. Δεν υπάρχει καμία περίπτωση να κριθεί με τα σημερινά δεδομένα και στάνταρ που υπάρχουν στον τομέα αυτό. Μην ξεχνάτε ότι οι υπολογιστές της εποχής εκείνης ήταν 386 και έτρεχαν βασικά σε DOS περιβάλλον. Οι κάρτες γραφικών είχαν στην καλύτερη περίπτωση 1MB μνήμης. Μιλάμε δηλαδή για συμβατικά γραφικά, που για τα δεδομένα της εποχής όμως ήταν εκπληκτικά, ειδικά από τη στιγμή που τα γραφικά αυτά απέκτησαν και χρώμα.

Το πιο σημαντικό ίσως στοιχείο του παιχνιδιού, που έχει άμεση σχέση και με τη δράση του αυτή καθ'αυτή είναι ότι περιέχει περίπου 200 εικόνες τοποθεσίες. Είναι ένα τεράστιο νούμερο αν σκεφθεί κανείς ότι τα αντίστοιχα σημερινά παιχνίδια του είδους θεωρούνται μεγάλα αν έχουν 60-80 τοποθεσίες, ενώ και τα text adventures της Level 9 που έφτιαχνε και τα μεγαλύτερα παιχνίδια του είδους, περιείχαν μάξιμουμ 250 τοποθεσίες. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι το SQ1, μιλάμε δηλαδή για επίσημο εμπορικό πρόγραμμα, είχε μόνο περί τις 80 τοποθεσίες, δηλαδή το SPTLC είναι τριπλάσιο σε μέγεθος γραφικών!

Αν προσέξετε στη βαθμολογία του παιχνιδιού, τον ήχο δεν τον βαθμολογώ. Τι να πεις για το προϊστορικό σχεδόν beep του ήχου



Κολυμπώντας κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας θα φτάσεις στη δεύτερη περιοχή του παιχνιδιού.



Εχοντας πιάσει, επιτέλους, το καταραμένο Tiny Toothed Terror Fish, ίσως τον πιο ωραίο γρίφο του παιχνιδιού.

ΕΝ ΑΡΧΗ ...
ΗΝ ΤΟ PC MASTER

Το περιοδικό μας κυκλοφόρησε τον Σεπτέμβριο του 1989 με αρχισυντάκτη τον Χρήστο Κυριακό. Στο πρώτο τεύχος είχαμε δημοσιεύσει το review του Police Quest 2. Στο δεύτερο τεύχος, τον Οκτώβριο του 1989, δημοσιεύσαμε το review του Space Quest 3.
Είναι το πρώτο παιχνίδι της σειράς που παρουσίασε το "PC Master", ενώ σχεδόν όλα τα πρώτα τεύχη περιείχαν adventure games της Sierra On-Line και της Magnetic Scrolls. Ηταν τότε η χρυσή εποχή της Sierra αλλά και του περιοδικού μας, κατά την ταπεινή μου γνώμη, βέβαια. Σημειώστε ότι την εποχή εκείνη τα reviews των παιχνιδιών δεν συνοδεύονταν από βαθμολογία. Ο αναγνώστης διάβαζε το άρθρο και αρκούνταν σ' αυτό. Μακάρι να ξαναγυρνούσαμε σε εκείνο το σύστημα, αφού το θεωρώ ως το πιο σωστό απ' οποιοδήποτε άλλο. Από εκείνο το άρθρο για το Space Quest 3 αναδημοσιεύω την εισαγωγή του.
"Καθώς ο χρόνος κυλούσε, η ανησυχία του γινόταν όλο και μεγαλύτερη. Ηξερε καλά ότι, αν ο κεντρικός κομπιούτερ του σκάφους δεν αποκαθιστούσε έγκαιρα την πλήρη λειτουργία του, θα έχανε το φάσμα που θα τον μετέφερε στο ηλιακό σύστημα της Γης. Ο χρόνος είχε στραφεί εναντίον του. Είχε αρχίσει να απελπίζεται, όταν ένα μήνυμα εμφανίστηκε στην οθόνη του κομπιούτερ: 'ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΝΑΛΙΑ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΑΝΟΙΧΤΑ. ΚΑΙ ΟΙ 143 ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ ΣΤΟ ΜΑΞΙΜΟΥΜ. ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΔΕΙΚΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ 10.000 ΕΠΙΤΕΥΧΘΗΚΕ.' Είχε ακόμη 49 δευτερόλεπτα...
Ο χώρος της επιστημονικής φαντασίας δεν θα μπορούσε να αφήσει ασυγκίνητη καμία μεγάλη εταιρεία παραγωγής adventures. Και φυσικά ούτε τη Sierra On-Line, που με την τελευταία παραγωγή της κάνει ένα ακόμη βήμα προς την κορυφή. Γιατί σίγουρα το Space Quest 3, μαζί με το King's Quest 4 είναι δύο από τα καλύτερα adventures που κυκλοφορούν, δύο πραγματικά 'διαμάντια' του είδους."
Ξαναδιαβάζοντας αυτές τις γραμμές, δεν έχω να προσθέσω τίποτα. Τα συναισθήματα για την εποχή εκείνη, που δυστυχώς πέρασε πια οριστικά, με καταλαμβάνουν και... σνιφ... σνιφ... σνιφ...

των PCs της εποχής; Ο ήχος του SPTLC αποτελείται από διάφορα beep που συνοδεύουν τις πιο σημαντικές στιγμές του. Ευκαιρίας δοθείσης, θέλω να κάνω ένα μικρό σχόλιο πάνω στον λεγόμενο ήχο των παιχνιδιών. Είναι φανερό ότι τα games στον τομέα αυτό ακολούθησαν το δρόμο των κινηματογραφικών ταινιών, δίνοντας πολύ μεγάλο βάρος στη μουσική επένδυση του προϊόντος. Αν το δούμε, όμως, ρεαλιστικά, δεν θα έπρεπε να έχουν



Οποιος βρει από ποιο κανονικό παιχνίδι της σειράς είναι παρμένη αυτή η τοποθεσία που έχει μπει στο παιχνίδι, κερδίζει μία αναφορά στο επόμενο τεύχος.

καθόλου μουσικά backgrounds. Κάτι τέτοιο είναι τελείως αντιρεαλιστικό. Κατά τη γνώμη μου, έπρεπε να υπάρχουν μόνο ambient ήχοι που αναπαράγουν τους ήχους του φυσικού περιβάλλοντος.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού βασίζεται στο κλασικό interface και τη system engine που πρωτοπαρουσίασε η Sierra με το King's Quest 1. Προσωπικά το θεωρώ ως το καλύτερο interface απ' όλα τα ανάλογα συστήματα που έχω δει στα adventure games της δεύτερης και τρίτης εποχής. Συνδύαζαν το γραφικό περιβάλλον με την κίνηση του χαρακτήρα μέσα σ' αυτά (εξ ου και ο όρος animated 3-D adventure) και την πληκτρολόγηση των εντολών από τη μεριά του χρήστη. Ενσωμάτωναν δηλαδή όλες τις δυνατές λειτουργίες σε μία. Είναι κρίμα που κάτω από το βάρος του ανταγωνισμού των adventures της LucasArts, που χρησιμοποιούσε ένα ιδιόμορφο menu με έτοιμες εντολές, αναγκάστηκαν να το αλλάξουν και να παρουσιάσουν το νέο interface τους που λειτουργούσε με icon εντολές. Και, φυσικά, έπειτα από αυτό ακολούθησαν και οι εκδοχές του click & point interface, που έχει επικρατήσει σχεδόν ολοκληρωτικά και ακολουθούν σχεδόν οι περισσότερες εταιρείες σήμερα.

Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα arrow πλήκτρα, ενώ ο χαρακτήρας κινείται και διαγωνίως με τα πλήκτρα 7 - 9 - 3 και 1 του αριθμητικού πληκτρολογίου, εφόσον το Num Lock είναι απενεργοποιημένο. Ο χαρακτήρας σταματά, πατώντας για δεύτερη φορά το πλήκτρο της κατεύθυνσης όπου κινείται. Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεται το βασικό menu του παιχνιδιού. Αυτό περιέχει τις επιλογές Agi, Files, Action, Special και Speed. Στο File περιέχονται τα Save (F5), Restore (F7), Restart (F9) και Quit (Alt και Z). Σημειώνεται ότι στο παιχνίδι μπορείς να κάνεις μέχρι 12 saves. Στο Action περιέχονται τα See Object (F4) και Inventory (Tab). Στο Special περιέχονται τα Sound ON/OFF (F2), Clock On/Off (F6), Joystick (Ctrl και J) και Pause (Esc). Τέλος, στο Speed περιέχονται τα



Η οθόνη με το τέρας που πρέπει να φτάσεις στην κάτω δεξιά γωνία. Πραγματική κόλαση, αφού πρέπει να προχωράς pixel - pixel.

Normal, Slow, Fast και Fastest που αφορούν στην ταχύτητα της κίνησης του χαρακτήρα. Στους Pentium 2/3/4 πρέπει να ξεχάσεις την ταχύτητα Fastest. Ρύθμισε την ταχύτητα στο Fast και μόνο σε 3-4 ειδικές περιπτώσεις, όπου χρειάζεται να κινείσαι όσο πιο αργά γίνεται, θα βάλεις την ταχύτητα στο Slow.

Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι πολύ περιορισμένο και θα έλεγα ότι και σε 2-3 περιπτώσεις είναι προβληματικό. Η επικοινωνία του παίκτη με τον ήρωα μέσω του υπολογιστή γίνεται μέσω του λεγόμενου "parser". Ετσι, σε κάθε τοποθεσία πρέπει να ξεκινάς με την εντολή Look και μετά να προχωράς ανάλογα με τις απαντήσεις που σου δίνει το πρόγραμμα. Στην αρχή, για παράδειγμα, σε μία από τις τοποθεσίες πληκτρολογείς το Look. Το πρόγραμμα σου λέει ότι υπάρχουν "... lots of bushes ...". Πληκτρολογείς Look Bushes BUSHES και το πρόγραμμα απαντά: "...a strange growth on one of the bushes". Πληκτρολογείς Look Growth και το πρόγραμμα απαντά: "On the second bush ... it appears to be some kind of mould". Πληκτρολογείς Look Mould και το πρόγραμμα σου απαντά: "There is a strange mould ... spreading all over the bush". Τέλος, πληκτρολογείς Get Mould και, επιτέλους, παίρνεις το πολυπόθητο αντικείμενο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή και αναδεικνύει τη δράση του αλλά και το εξαιρετικό χιούμορ του. Οσο η δράση προχωρά τόσο και η ένταση της ατμόσφαιρας δυναμώνει.



Ο ήρωάς μας Roger Wilco.

Το χιούμορ κινείται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Τι καλύτερο δείγμα για το χιούμορ του SPTLC από το να δούμε τι λέει ο ίδιος ο Vonster D. Monster για τον εαυτό του. Δείτε, λοιπόν, πώς απάντησε σε μία ερώτηση που αφορούσε στο ποιο είναι το πραγματικό όνομά του και στο τι κάνει για να ζει:

"Το πραγματικό όνομά μου είναι Nowa Yinhell. Ο τίτλος της δουλειάς μου είναι High Exalted Janitor Supremous. Αυτό μεταφράζεται σε 'senior junior janitor's assistant to the trainee janitor's assistant' και, προς το παρόν, κατοικώ στην Clongronian Starbase. Είμαι 12.369 ετών, δουλεύοντας σε 'sleep chamber slumbers' για διαγαλαξιακά ταξίδια με ταχύτητα μεγαλύτερη του φωτός!

Μιλώντας λίγο πιο σοβαρά, το όνομά μου είναι Vaughn Gosine και είμαι ο IT manager μίας Insurance Broking εταιρείας στα δίδυμα νησιά Trinidad and Tobago (είναι τα νοτιότερα νησιά της Καραϊβικής, ακριβώς βορειοανατολικά της Βενεζουέλας). Είμαι μόνο 27 ετών και έχω ήδη αρκετά συναισθηματικά - ψυχικά τραύματα για να αποδείξω την ηλικία μου!"



Από εδώ θα μπεις στο πεσμένο εξωγήινο σκάφος.

Η δράση του SPTLC είναι πάρα πολύ καλή και πλούσια. Καλύπτει μία σειρά διαφορετικών χώρων, όπως την επιφάνεια του πλανήτη, κάτω από την επιφάνεια της "θάλασσας", μέσα σε εξωγήινα σκάφη και πολλά άλλα. Οι γρίφοι του καλύπτουν μία πολύ μεγάλη θεματολογική ποικιλία και θ' αφήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη ικανοποιημένο.

Θέλω να σταθώ μόνο σε μερικά σημεία τα οποία μπορούν να προβληματίσουν το χρήστη. Καταρχήν, σημειώστε ότι υπάρχει προς τ' αριστερά από κει που είστε και άλλη περιοχή που πρέπει να εξερευνήσετε, την οποία όμως μπορείτε να επισκεφθείτε μόνο κολυμπώντας κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας. Το πιο σημαντικό, λοιπόν, στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού είναι να βρείτε πώς θα αναπνέετε κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας και από το σημείο αυτό και μετά να εξερευνήσετε όλο τον υποθαλάσσιο χώρο του παιχνιδιού. Μόνο έτσι θα μπορέσετε να καταλάβετε τι περίπου γίνεται. Σε κάθε οθόνη μέσα στο νερό κάνετε και από ένα δοκιμαστικό SAVE πριν να περάσετε στη διπλανή της, μια και μπορείτε να πεθάνετε πολύ εύκολα. Επαναλαμβάνω πως πρέπει να καταγράψετε τις τοποθεσίες του παιχνιδιού, να σχεδιάσετε δηλαδή σε χαρτί έναν χάρτη του. Το SPTLC επαναφέρει μία από τις πιο βασικές λειτουργίες των adventure games, τη χαρτογράφηση. Οσο με αφορά, το γεγονός της χαρτογράφησης μου έδωσε μεγάλη χαρά.

Θέλω να σταθώ μόνο σε δύο γρίφους τους οποίους θεωρώ ιδιαίτερα προβληματικούς. Αυτοί οι δύο γρίφοι είναι η κύρια αιτία που βάζω στη δράση του μόνο 75%, ενώ σε άλλη περίπτωση θα του άξιζε ένα 90%. Ο πρώτος αφορά στο θαλάσσιο τέρας (γιγαντιαίο χταπόδι;) που πρέπει να περάσεις μέσα από τα πλοκάμια του για να πάρεις ένα κόκκαλο από τον βυθό. Η οθόνη αυτή είναι πραγματική κόλαση. Περνιέται μόνο με την ταχύτητα στο Slow και με συνεχείς προσπάθειες και Saves. Οσοι βρείτε δυσκολία στο κομμάτι αυτό, κοιτάξτε στα saves του παιχνιδιού που έχω δώσει στη σύνταξη, τα οποία περιλαμβάνονται στο συνοδευτικό CD του περιοδικού. Στο subdirectory ...\SAVES\05 θα βρείτε 12 saves που αναφέρονται ακριβώς στο σημείο αυτό. Το τρίτο save είναι μόλις πρωτομπαίνετε στην οθόνη με το τέρας, το έκτο save είναι ακριβώς πριν να πάρετε το κόκκαλο, ενώ, τέλος, στο όγδοο save έχετε πάρει το κόκκαλο και το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να κολυμπήσετε όλο αριστερά και να βγείτε από την οθόνη αυτή.

Ο άλλος γρίφος είναι μέσα στο σκάφος των εξωγήινων λίγο πριν από το φινάλε. Στον δεύτερο όροφο (μέσα στο ασανσέρ τυπώνεις PRESS TWO) βρίσκεις ένα εργαστήριο. Σ' αυτό υπάρχει ένα παράξενο μηχάνημα, ένα DNA Decoder. Δεν ξέρω πώς μαθαίνει κανείς τη λέξη "DNA Decoder", αλλά χωρίς αυτήν θα κολλήσετε εδώ για πάντα. Θυμηθείτε, λοιπόν, να τυπώσετε τις εντολές LOOK DNA DECODER και PUT HAIR ON SCUNNING SURFACE, εφόσον, φυσικά, έχετε μαζί μία τούφα από τα μαλλιά σας!

Παίξτε το παιχνίδι, και όσο και αν ξαφνιαστείτε από το παράξενο interface του στην αρχή, δεν θ' αργήσετε να το συνηθίσετε. Είμαι σίγουρος ότι θα το ευχαριστηθείτε πολύ.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, τύπωσε STAND UP και εν συνεχεία LOOK. Τώρα προχώρησε στο κάτω μέρος της οθόνης μπροστά από τους υπολογιστές, αποφεύγοντας την καρέκλα που υπάρχει εκεί. Τύπωσε OPEN DOOR. Πήγαινε στο πάνω μέρος του σκάφους και τύπωσε EXIT. Αφού δεις ένα animated sequence, κάνε SAVE. Ουσιαστικά τώρα ξεκινάς το παιχνίδι. Προχώρησε μία οθόνη νότια. Στρίβεις αυτόματα προς τ' αριστερά. Από δω και πέρα είσαι μόνος σου... ή μπορείς να περιμένεις μέχρι το επόμενο τεύχος, όπου στη στήλη "Adventure SOS" θα δημοσιεύσω τη λύση του.

PC

ΜΕΓΑΛΑ ΒΡΑΒΕΙΑ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ

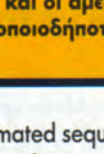
Η σειρά των Space Quests έχει κερδίσει πάρα πολλά βραβεία, ειδικά από αυτά που δίνουν κάθε χρόνο τα περιοδικά (καλύτερου παιχνιδιού, καλύτερων γραφικών, καλύτερης μουσικής κ.λπ.). Δύο όμως από αυτά ξεχωρίζουν και δείχνουν την πολύ μεγάλη αξία της σειράς. Αυτά είναι τα:

1. Space Quest I - The Sarien Encounter.
Κέρδισε το "SPA GOLD MEDAL" από τη Software Publishers Association.
2. Space Quest III - The Pirates of Pestulon.
Κέρδισε το "SPA 1989 Excellence in Software Award: Best Fantasy Role Playing Adventure Program" πάλι της Software Publishers Association.

Οσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου όλα αυτά τα χρόνια, θα πρέπει να ξέρετε ότι θεωρώ το βραβείο αυτό της SPA (Software Publishers Association) ως το κυριότερο όλων, αφού είναι εξαιρετικά σημαντικό να βραβεύουν ένα παιχνίδι οι αντιπρόσωποι των εταιρειών παραγωγής παιχνιδιών που είναι και οι άμεσοι ανταγωνιστές του, παρά οποιοδήποτε περιοδικό του χώρου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	15
ΣΕΝΑΡΙΟ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90
ΧΙΟΥΜΟΡ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	75

95



Οσοι θέλετε να πάρετε μία μικρή έστω γεύση από τη χρυσή εποχή των πρώτων adventures της Sierra On-Line δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε το εντυπωσιακό Space Quest: The Lost Chapter. Ισως βιώσετε λίγη από τη μαγεία που μάλλον έχει χαθεί οριστικά από τα σημερινά εμπορικά παιχνίδια.

Hints & tips

Εφτασε ο Αύγουστος και οι περισσότεροι από εσάς θα βρίσκεστε στην παραλία κάποιου νησιού και θα απολαμβάνετε τον καλοκαιρινό ήλιο. Οι διακοπές είναι η περίοδος που όλοι ανεξαιρέτως περιμένουν με αγωνία για να ξεκουραστούν και να απολαύσουν το καλοκαίρι - ό,τι κι αν σημαίνει αυτό για τον καθένα. Παρ' όλα αυτά η στήλη "Hints & Tips" είναι και πάλι εδώ για να σας διευκολύνει και να σας προσφέρει λύσεις και cheats για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Καλή ξεκούραση, λοιπόν, και ραντεβού τον Σεπτέμβριο...

των Ορέστη Μανούσου, Θανάση Αγγέλου
orestesman@hotmail.com,
tangelou@compupress.gr

AGE OF WONDERS

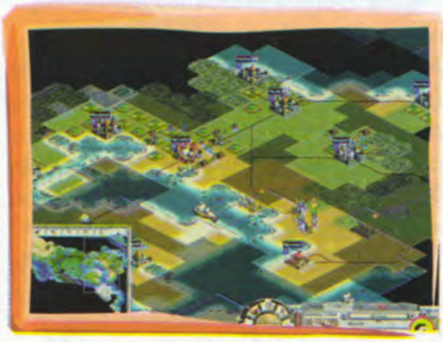
Αρχίστε το παιχνίδι με τη γραμμή εντολών parameter beatrix. Επειτα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε Ctr + Shift + C και πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:



- **Gold:** Αποκτάτε 1.000 gold pieces
- **Mana:** Αποκτάτε 1.000 mana crystals
- **Fog:** Toggle Fog on/off
- **Explore:** Toggle exploration
- **Spells:** Κάνετε research όλα τα spells
- **Win:** Ολοκληρώνετε το τρέχον επίπεδο
- **Lose:** Χάνετε...
- **Freemove:** Ελεύθερη κίνηση
- **Towns:** Ολες οι ανεξάρτητες πόλεις (Independent Towns) περιέρχονται στην κατοχή σας
- **Reasearch:** Το ίδιο με το "spells"
- **Ah teer:** Ξεκινάτε με όλα τα spells και extra χρυσάφι

CIVILIZATION: CALL TO POWER 2

Αρχίζουμε με ένα πολύ χρήσιμο cheat γι' αυτό το κορυφαίο strategy. Οταν αρχίσετε ένα καινούριο παιχνίδι, πληκτρολογήστε στο όνομα



του ηγέτη του πολιτισμού σας τη λέξη "Leemur". Με αυτόν τον τρόπο θα ξεκινήσετε το παιχνίδι με 100.000 gold και P.W. (Public Works).

SETTLERS 3

Εχετε δυσκολία να επιβληθείτε στους αντιπάλους σας σ' αυτό το πολύ καλό strategy; Ακολουθεί ένα tip για να χτίζετε πιο γρήγορα τα κτήρια. Πατήστε το F12 για να παγώσετε το παιχνίδι και αμέσως μετά ξαναπατήστε το για να το ξεπαγώσετε. Ενα λεπτό παιχνιδιού θα έχει περάσει για όλους τους παίκτες.

SHOGUN: TOTAL WAR

Θέλετε να γίνετε ο μοναδικός κυρίαρχος της Ιαπωνίας του 16ου αιώνα, αλλά οι αντίπαλοί σας έχουν διαφορετική γνώμη; Πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να κερδίσετε ένα μικρό πλεονέκτημα έναντι των εχθρών σας:

- **.matteosartori:** Αποκαλύπτετε όλο το χάρτη
- **.daggins:** Το ίδιο με το παραπάνω
- **.muchkoku:** Αποκτάτε άπειρο koku (χαρά οι χωριανοί...)

LE MANS 24 HOURS

Ολοι οι ακόλουθοι κωδικοί θα πρέπει να πληκτρολογηθούν ως όνομα του οδηγού. Αν τους πληκτρολογήσατε σωστά, η οθόνη θα αρχίσει να αναβοσβήνει. Μερικοί από αυτούς τους κωδικούς είναι πιθανόν να σας βγάλουν σε οθόνες πριν από τον αγώνα, αλλά μην ανησυχήσετε:

- **ALLTHECARSNOW:** Ολα τα αυτοκίνητα στο arcade mode
- **ALLTRACKSPLEASE:** Ολες οι πίστες (tracks) στο arcade mode
- **LEMANSOFFERS:** Διαλέξτε οποιοδήποτε από τα GT1, GT2 κ.λπ. στο Le Mans mode.
- **MAKEITPEASY:** Ο αγώνας διαρκεί έναν γύρο (στο Le Mans mode), ενώ έχετε και ένα πλεονέκτημα έναντι των άλλων αυτοκινήτων.
- **MAKEITNORMAL:** Αναιρεί το προηγούμενο
- **TOYOTA1999:** Αγωνίζεστε για την ομάδα της Toyota
- **1999AUDI:** Μυστικό μοντέλο Audi
- **19BMW99:** Μυστικό μοντέλο BMW
- **DEBORALM:** Μυστική ομάδα Debora
- **DEBORACING:** Αγωνίζεστε για την ομάδα Debora
- **1999CHEATCARS:** Ολα τα μυστικά μοντέλα GT 1 και GT2

EARTH 2150

Η απόδραση από τον καταδικασμένο πλανήτη Γη είναι δύσκολη υπόθεση. Αυτά τα cheats αναλαμβάνουν να την κάνουν ευκολότερη. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πατήσετε Enter και να γράψετε "I_wanna_cheat". Επειτα από αυτό πατήστε ξανά Enter, πληκτρολογήστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς και ξανά Enter.

- **x-mas_pack:** Επισκευή και αυτόματος ανεφοδιασμός του οχήματος με πυρομαχικά
- **fireworks:** Mines
- **armageddon:** Προκαλεί ένα meteor shower
- **no_more_secrets:** Αποκαλύπτει το χάρτη



- **no_one_hides:** Βλέπετε όλα τα units του χάρτη (φιλικά και εχθρικά)
- **i_love_this_game #:** Οπου # ο αριθμός των credits που θα πάρετε
- **einstein 0/1:** Fast explore 0 = off, 1 = on
- **the_hammer_of_thor:** Καταστρέφει όλους τους εχθρούς σε ακτίνα 8
- **massacre:** Καταστρέφει τα πάντα σε ακτίνα 8
- **see_you_next_life:** Καταστρέφει την επιλεγμένη μονάδα
- **hasta_la_vista_enemigos:** Καταστρέφει όλες τις ορατές μονάδες
- **bad_time_bad_place:** Κάνει damage σε όλες τις παρακείμενες μονάδες

- **eagle_eye:** Εμφανίζει τα πάντα
- **let_be_darkness:** Εμφανίζει το fog of war

WOLFENSTEIN 3D

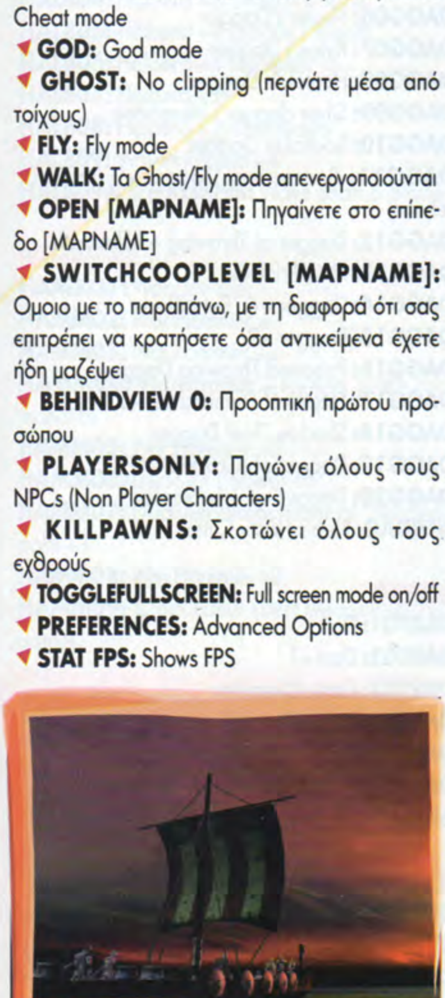
Στην οθόνη του DOS πληκτρολογήστε WOLF3D-GOOBERS για να ενεργοποιήσετε το debugging mode. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε SHIFT, ALT και BACKSPACE ταυτοχρόνως. Στη συνέχεια πατήστε TAB και οποιοδήποτε από τα ακόλουθα πλήκτρα (ταυτόχρονα):

- **G:** God mode
- **I:** Extra items
- **X:** Extra αντικείμενα
- **S:** Slow Motion!
- **B:** Αλλαγή του border color
- **W:** Level warp από 1 - 10 (10 είναι το μυστικό επίπεδο)
- **P:** Παύση - χωρίς το παράθυρο που γράφει "paused"
- **O:** Δείχνει το χάρτη του τρέχοντος επιπέδου

RUNE

Ανοίξτε την κονσόλα με το πλήκτρο "~" ή με το πλήκτρο TAB και πληκτρολογήστε ένα από τα ακόλουθα:

- **CHEATPLEASE:** Για να ενεργοποιηθεί το Cheat mode
- **GOD:** God mode
- **GHOST:** No clipping (περνάτε μέσα από τοίχους)
- **FLY:** Fly mode
- **WALK:** Τα Ghost/Fly mode απενεργοποιούνται
- **OPEN [MAPNAME]:** Πηγαίνετε στο επίπεδο [MAPNAME]
- **SWITCHCOOPLEVEL [MAPNAME]:** Ομοιο με το παραπάνω, με τη διαφορά ότι σας επιτρέπει να κρατήσετε όσα αντικείμενα έχετε ήδη μαζέψει
- **BEHINDVIEW 0:** Προοπτική πρώτου προσώπου
- **PLAYERSONLY:** Παγώνει όλους τους NPCs (Non Player Characters)
- **KILLPAWNS:** Σκοτώνει όλους τους εχθρούς
- **TOGGLEFULLSCREEN:** Full screen mode on/off
- **PREFERENCES:** Advanced Options
- **STAT FPS:** Shows FPS



SETTLERS IV

Η συνέχεια της κλασικής πλέον σειράς Settlers έχει δημιουργήσει αμέτρητους οπαδούς σε όλο τον κόσμο. Πόσοι από εμάς δεν έχουμε κολλήσει με τις ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή προσπαθώντας να καθοδηγήσουμε τα ανθρωπάκια μας στη νίκη, κάτι που -ομολογουμένως- δεν είναι και τόσο εύκολο; Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, λοιπόν, πληκτρολογήστε !wqsa για να ενεργοποιηθεί το cheat mode. Στη συνέχεια πληκτρολογήστε !win και ολοκληρώστε το τρέχον επίπεδο. Επίσης, πατήστε το πλήκτρο F12 για να προχωρήσετε το χρόνο του παιχνιδιού κατά ένα λεπτό.

VIRTUA COP 2

Το ακόλουθο cheat επιτρέπει στον παίκτη να δει δύο επιπλέον επιλογές στα settings. Πηγαίνετε στο directory Virtua Cop 2 και ψάξτε για ένα αρχείο που λέγεται vcop2.ini. Τροποποιήστε το αρχείο αυτό (edit). Στο edit mode σκρολάρετε προς τα κάτω μέχρι να βρείτε τη λέξη [Gamesettings]. Αφού την εντοπίσετε, προσθέστε από κάτω τη γραμμή "Extra=2". Θα πρέπει, λοιπόν, να είναι κάπως έτσι μόλις ολοκληρωθεί η τροποποίηση:



[Gamesettings]
Extra=2

Ετσι, λοιπόν, μόλις αρχίσετε το παιχνίδι πατήστε F6 και θα δείτε δύο επιπλέον επιλογές!

ALPHA CENTAURI

Η συνέχεια του πολύ καλού Civilization του Sid Meier δεν μπορούσε παρά να είναι εξίσου αξιόλογη. Η αποίκηση, όμως, ενός ξένου πλανήτη δεν είναι και πολύ εύκολη υπόθεση, όπως πολλοί από εμάς θα έχουμε διαπιστώσει παίζοντας. Ακολουθούν μερικά tips που θα κάνουν τον πλανήτη πιο φιλόξενο και τη ζωή μας ευκολότερη. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε Ctrl + K για να μπείτε στον map editor του παιχνιδιού και έπειτα πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

- **Shift + F5:** Αλλαγή χρόνου (επόμενη σειρά)
- **Shift + F1:** Δημιουργία μονάδας
- **Shift + F2:** Αυτόματη ανακάλυψη της τεχνολογίας που κάνετε research



- **Shift + F4:** Διαμορφώστε τα αποθέματα ενέργειας (τα χρήματά σας)
- **Shift + F9:** Διαμορφώστε τη διπλωματία κάθε παράταξης
- **Y:** Αποκαλύπτει όλο το χάρτη
- **Shift + F6:** Σκοτώνει έναν από τους αντιπάλους σας
- **Shift + F3:** Αλλάξτε πλευρά (για παράδειγμα, αν παίζετε με τη Lady Deirdre Skeye, τώρα θα πάρετε το μέρος κάποιας άλλης παράταξης, όπως οι Spartan Federation)
- **Shift + F8:** Παρακολουθήστε τα βίντεο του παιχνιδιού
- **Shift + F7:** Δείτε ένα replay του παιχνιδιού μέχρι τη στιγμή που παίζετε
- **Ctrl + F1:** Διαμορφώστε τη μονάδα που θέλετε

DEATH DROME

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εισάγετε ένα από τα παρακάτω:

- **2REVOLT:** The Abyss
- **3ACCUSED:** The Outpost
- **SHORT4TIME:** Citadel
- **5GETAWAYS:** The Inferno
- **BOLT6DOWN:** The Wall
- **ARREST7:** The Spike
- **LASTMEAL8:** Purgatory

UNREAL TOURNAMENT: GAME OF THE YEAR

Το Unreal Tournament έχει αποκτήσει χιλιάδες οπαδούς ανά τον κόσμο, ενώ η διαμάχη ανάμεσα σε αυτούς και τους οπαδούς του Quake3 Arena, ως προς το ποιο είναι καλύτερο, συνεχίζεται. Οπως και να 'χει, ακολουθούν μερικά κολπάκια για να συντρίψετε τους εχθρούς σας...

Για να ενεργοποιηθεί το cheat mode, στη διάρκεια του single player game πατήστε το πλήκτρο "~" και πληκτρολογήστε "iamtheone".

Για να πάτε σε όποια πίστα θέλετε, πληκτρολογήστε στην κονσόλα "open MAP", όπου MAP βάζετε το όνομα της πίστας που θέλετε να πάτε (π.χ. open Zeto).

Hints & tips



Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα, γράψτε "loaded" και για να αποκτήσετε 999 πυρομαχικά σε καθένα από αυτά, γράψτε "allammo".

Για να αποκτήσετε το αλυσοπρίονο, εισαγάγετε "summon chainsaw" στην κονσόλα.

ASCENDANCY

Το Ascendancy ήταν ένα πολύ καλό turn based strategy, που όμως δεν έτυχε να γνωρίσει και πολύ μεγάλη επιτυχία. Αυτό σε καμία περίπτωση δεν το υποβαθμίζει ως παιχνίδι, αν και αρκετά δύσκολο. Ακολουθεί ένα πολύ χρήσιμο tip, για να έχουμε απεριόριστες ασπίδες στην αποικία μας.

Για να γίνει αυτό, πρέπει να έχουμε έναν πλανήτη με τουλάχιστον μία ασπίδα σε τροχιά (orbital shield ή Megashield) και τουλάχιστον μία μονάδα πληθυσμού ελεύθερη. Μόλις κάποιο εχθρικό σκάφος εισέλθει στο σύστημα, πηγαίνουμε στην οθόνη του πλανήτη και αναθέτουμε στην ελεύθερη μονάδα πληθυσμού να φτιάξει άλλη μία ασπίδα σε τροχιά. Κατόπιν πηγαίνουμε στην οθόνη του πλανητικού συστήματος και πατάμε το κουμπί "time advance" (ένα ρολόι με ένα βέλος). Το εξωγήινο σκάφος θα κάνει μια κίνηση. Συνεχίζουμε να πατάμε το κουμπί μέχρι το εχθρικό διαστημόπλοιο να ρίξει την πρώτη βολή του κατά του πλανήτη. Το πρώτο πράγμα που θα καταστραφεί θα είναι η υπό κατασκευή ασπίδα (δυστυχώς, θέλει μόνο μία βολή από οποιοδήποτε όπλο για να καταστραφεί). Το εχθρικό σκάφος, λοιπόν, δεν θα ξαναπυροβολήσει αν δεν πατήσουμε το "time advance button". Ετσι, πηγαίνουμε στην οθόνη του πλανήτη και αναθέτουμε στην ελεύθερη πλέον μονάδα του πληθυσμού να αρχίσει να κατασκευάζει άλλη μία orbital shield (ευτυχώς η μονάδα που έχτιζε την ασπίδα δεν έχει σκοτωθεί, αλλά είναι και πάλι διαθέσιμη). Τώρα πηγαίνουμε στην οθόνη του πλανητικού συστήματος και πατάμε το κουμπί "time advance" ξανά. Το εχθρικό σκάφος θα ξαναπυροβολήσει, η υπό κατασκευή ασπίδα θα καταστραφεί και εμείς θα την ξαναχτίσουμε... Επαναλαμβάνουμε, λοιπόν, τη διαδικασία έως ότου να μείνει ο εχθρός από πυρομαχικά (ή ενέργεια), να καταφθάσουν ενισχύσεις ή μέχρι να καταστρέψουν το εχθρικό διαστημόπλοιο τα όπλα που έχουμε στην τροχιά του πλανήτη μας. Είναι λίγο χρονοβόρο αυτό το κόλπο, αλλά μερικές φορές μπορεί όντως να σώσει την αποικία μας από την καταστροφή.

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Το περιοδικό "PC Master" φροντίζει να κρατά τις υποσχέσεις του. Στο τεύχος Ιουνίου είχαμε δημοσιεύσει το πρώτο μέρος των cheats για το Baldur's Gate II. Τώρα συνεχίζουμε με το δεύτερο μέρος των item tags και θα κλείσουμε στο επόμενο τεύχος με το τρίτο και τελευταίο μέρος. Υπενθυμίζεται ότι, προκειμένου να χρησιμοποιήσετε οποιονδήποτε από τους κωδικούς που ακολουθούν, θα πρέπει πρώτα να βρείτε το αρχείο Baldur.ini που υπάρχει στον κατάλογο του παιχνιδιού. Στη συνέχεια προσθέστε την εντολή Debug Mode=1 κάτω από την επικεφαλίδα των Program options. Πλέον μπορείτε να ανοίξετε την κονσόλα των cheats κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας τα πλήκτρα CTRL και SPACE. Αφού εκτελέσετε την προαναφερόμενη διαδικασία σωστά, ανοίξτε την Cheat κον-



σόλα και δώστε τον κωδικό: CLUAConsole:CreateItem("Εδώ πρέπει να βάλετε το item tag"). Το item tag είναι ο ID code για κάθε αντικείμενο, για τα οποία υπάρχει στη συνέχεια λίστα.

CLOAKS & ROBES

CLCK01: Cloak of Protection +1
CLCK02: Cloak of Protection +2
CLCK03: Cloak of Displacement
CLCK04: Cloak of the Wolf
CLCK05: Cloak of Balduran
CLCK06: Cloak of Non-Detection
CLCK07: Nymph Cloak
CLCK08: Algernon's Cloak
CLCK09: Mage Robe of Cold Resistance
CLCK10: Mage Robe of Fire Resistance
CLCK11: Mage Robe of Electrical Resistance
CLCK12: Knave's Robe
CLCK13: Traveller's Robe
CLCK14: Adventurer's Robe
CLCK15: Robe of the Good Archmagi
CLCK16: Robe of the Neutral Archmagi
CLCK17: Robe of the Evil Archmagi
CLCK18: Knave's Robe
CLCK19: Robe of the Good Archmagi
CLCK20: Cloak of the Shield
CLCK21: Holy cloak
CLCK22: Shandalar's cloak
CLCK23: Cloak of Elvenkind (hide in shadows bonus)
CLCK24: Cloak of Reflection
CLCK25: Cloak of the Stars
CLCK26: Cloak of Mirroring
CLCK27: Cloak of the Sewers (AC +1)
CLCK28: Shadow Thief Cloak
CLCK29: Robe of the Apprenti
CLCK30: Cloak of Bravery
NPARM: Jansen AdventureWear
NPCLCK: Cloak of the High Forest (Cernd)

DAGGERS

DAGG01: Dagger
DAGG02: Dagger +1
DAGG03: Dagger +2
DAGG04: Dagger +2, Longtooth
DAGG05: Throwing Dagger
DAGG06: Nester's Dagger
DAGG07: Kylee's Dagger
DAGG08: Hentold's Dagger
DAGG09: Silver dagger - Werebane
DAGG10: Soultaker Dagger
DAGG11: Boomerang Dagger +2 (thrown, returns)
DAGG12: Dagger of Throwing +3 Firetooth
DAGG13: Pixie Prick +3
DAGG14: Dagger +4: 'BoneBlade'
DAGG15: Dagger +2
DAGG16: Poisoned Throwing Dagger
DAGG17: Stiletto of Demarchess +2
DAGG18: Shadow Thief Dagger
DAGG19: Dagger of {CHARNAME}
DAGG20: Dagger +4, Life-Stealer
NEBDAG: Neb's Nasty Cutter

DARTS

DART01: Dart
DART02: Dart +1
DART03: Dart of Stunning
DART04: Dart of Wounding
DART05: Asp's Nest (poison)
DART06: Giant Rock
STARDART: Darts +5 (lasts for 4 hours)

DROW ITEMS

DWBLUN01: Drow Flail +3
DWBOLT01: Drow Bolt of Sleep
DWBOLT02: Drow Bolt of Stunning
DWBOLT03: Drow Bolt +1

DWCHAN01: Drow Elven Chain +3
DWCHAN02: Drow Adamantine Chain +5
DWCLCK01: Drow Piwafwi Cloak
DWDUST: Adamantine Dust
DWHALB01: Drow Halberd +3
DWPLAT01: Drow Full Plate +5
DWSHLD01: Drow Shield +3
DWSPER01: Drow Lance +3
DWSW1H01: Drow Scimitar +3
DWSW1H02: Drow Longsword +3
DWXBOW01: Drow Crossbow of Speed

FAMILIARS
FAMCAT: A familiar, cat
FAMDUST: A familiar, dust mephit
FAMFAIR: A familiar, fairy dragon
FAMFER: A familiar, ferret
FAMIMP: A familiar, imp
FAMPSD: A familiar, pseudodragon
FAMQUAS: A familiar, quasit
FAMRAB: A familiar, rabbit

HALBERDS
HALB01: Halberd
HALB02: Halberd +1
HALB03: Halberd +2
HALB04: Halberd +3: Dragon's Bane
HALB05: Halberd +4 Dragon's Breath
HALB06: Halberd +4 Blackmist
HALB07: Halberd +2
HALB08: Halberd +2, Duskblade
HALB09: Wave Halberd +4
HALB09A & **HALB09B:** Wave Shaft & Blade

HAMMERS
HAMM01: War Hammer
HAMM02: War Hammer +1
HAMM03: War hammer +2
HAMM04: Warhammer +1,+4 vs giant humanoids
HAMM05: War Hammer +2
HAMM06: Dwarven Thrower +3
HAMM07: Dwarven Warhammer of Thunderbolts +3
HAMM08: War Hammer +2
HAMM09: Crom Faeyr (best weapon in the game)



HELMS
HELM01: Helmet
HELM02: Helm of Opposite Alignment
HELM03: Helm of Glory
HELM04: Helm of Defense
HELM05: Helm of Infravision
HELM06: Helm of Charm Protection
HELM07: Helm of Balduran
HELM08: Through HELM13, HELM15- Helmet
HELM14: Kiel's Helmet
HELM16: Helm of Brilliance
HELM17: Skull of Death
HELM18: Pearly White Ioun Stone (regenerate HP)
HELM19: Dusty Rose Ioun Stone (AC +1)
HELM20: Pale Green Ioun Stone (bonus HP and THAC0)
HELM21: Dragon Helm
HELM22: Amnish Helmet

ICEWIND ITEMS (Preorder Bonus CD)
WAAXE: Hrothgar's Axe +3
WAFLAIL: Defender of Easthaven +2
WAMACE: Jerrod's Mace
WANINJA: Scarlet Ninja-To +3
WAS2H: Joril's Dagger +3



WASLING: Sling of Everard +5 (needs no ammo)
WASPEAR: Spear of Kuldahar +3
WASTAFF: Staff of Arundel
WASTAR: Everard's Morning Star +2
WAWAK: Kachiko's Wakizashi +3

KEYS (that aren't "MISC" codes)
EDWINKEY: Mae'Var's Strongbox Key
KEY01: Cult Key
KEY02: Gaal's Key
KEY03: Planar Key
KEY04: Sun Ray Symbol
KEY05: Dawn's Light Symbol
KEY06: Lightstone Symbol
KEY07: Chapel Key
KEY08: Chain Key
KEY09: Firkraag Prison Key
KEY10: Keep Key
KEY11: Planar Prison Cell Key
KEY12: Key to Aran's Lair
KEY13: Shadow Thief Prison Key
KEY14: Piece of Burial Mask
KEY15: Piece of Burial Mask
KEY16: Piece of Burial Mask
KEY17: Piece of Burial Mask
KEY18: Piece of Burial Mask
KEY19: Piece of Burial Mask



KEY20: Burial Mask of King Strohm III
KEY21: Samia's Key
KEY22: Shadow Prison Key
KEY23: Symbol of Amaunator
KEY24: Sahuagin Treasury Key
KEY25: Despana Treasury Key
KEY26: Sekolah's Tooth
KEY27: Guildhouse Key
KEY28: Jon's Key
KEY29: Sewer Key

LEATHER ARMORS
LEAT01: Leather Armor
LEAT02: Leather Armor +1
LEAT03: Leather Armor +2
LEAT04: Studded Leather Armor
LEAT05: Studded Leather Armor +1
LEAT06: Studded Leather Armor +2, missile attraction
LEAT07: Studded Leather Armor +2
LEAT08: Shadow Armor (Studded Leather +3)
LEAT09: Leather Armor +3
LEAT10: Hide Armor
LEAT11: Leather Armor +2
LEAT12: Leather Armor +3
LEAT13: Skin of the Ghoul +4
LEAT14: The Night's Gift +5
LEAT15: Studded Leather Armor +2
LEAT16: Orc Leather +3
LEAT17: Armor of Deep Night +4
LEAT18: Armor of the Viper +5
LEAT19: Shadow Dragon Scale
LEAT20: Aeger's Hide +3
LEAT21: Human Flesh +5
LEAT22: Human Flesh (not finished)

PC

Adventure SOS

Καλές διακοπές όπου και αν είστε. Θα τα πούμε τον άλλο μήνα, μια και όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές εγώ θα βρίσκομαι, καλώς εχόντων των πραγμάτων, στη μακρινή Βολιβία, πάνω στις Ανδεις. Adios muchachos...

Μέχρι τον άλλο μήνα που θα τα ξαναπούμε. Τονίζω για ακόμη μία φορά σε όσους ενδιαφέρονται, ότι μπορούν να μου στέλνουν μηνύματά τους για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Από τον αναγνώστη του περιοδικού ΝΙΚΟ "Gandalf" ΧΕΙΛΑΚΗ πήρα το εξής γράμμα.

"Αγαπητέ Αντρέα, γεια σου,

Είμαι ένας αναγνώστης του 'PC Master' και θα ήθελα να σε ενημερώσω ότι μάλλον ξέχασες κατά λάθος να αναφέρεις τι πρέπει να κάνεις μέσα στο Furniture Chamber (τέλος 2ης και αρχή 3ης συνέχειας της λύσης).

Αυτή τη μικρή υπόδειξη είχα να σου επισημάνω.

Φιλικά,

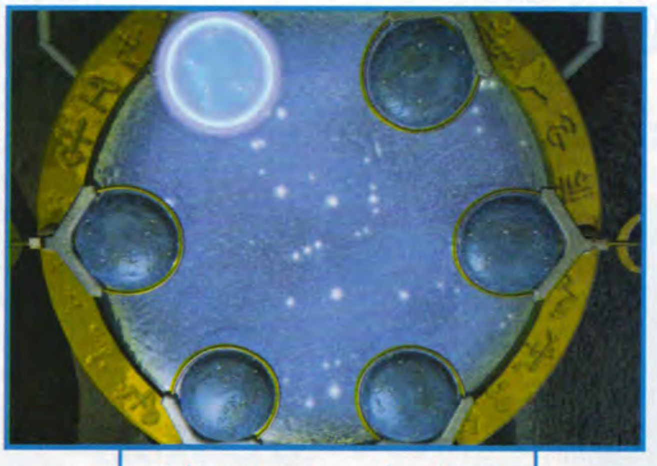
Νίκος"

Οταν το διάβασα δεν πίστευα στα μάτια μου. Είπα, δεν είναι δυνατόν... Κοιτάω τ' αρχεία μου, όπου κρατάω τα άρθρα που στέλνω στο περιοδικό, και βλέπω ότι το Adventure SOS του τεύχους 140 που έχω γράψει και στείλει στο περιοδικό περιέχει κανονικά το εν λόγω κομμάτι.

Ψάχνω και βρίσκω το συγκεκριμένο περιοδικό και εκεί βλέπω ότι, για άγνωστους σε μένα λόγους, όντως έχει "κοπεί" από τη λύση όλο το τελευταίο κομμάτι που αφορά στο Furniture Chamber. Αυτό καθαυτό δεν θα ήταν πρόβλημα, αν τουλάχιστον με είχαν ενημερώσει ώστε να περιλάβω το εν λόγω κομμάτι "ξανά" στο επόμενο τεύχος. Δυστυχώς, κανείς δεν με ειδοποίησε, και έτσι στο επόμενο τεύχος συνέχισα από εκεί όπου "ήξερα" ότι είχα σταματήσει, με αποτέλεσμα η λύση να εμφανιστεί "πετσοκομμένη".

Αργότερα πήρα και άλλα 6 emails σχετικά με το ζήτημα αυτό. Ζητώ συγγνώμη απ' όλους τους αναγνώστες, αν και η ευθύνη για την "παράλειψη" αυτή δεν ανήκει σε μένα.

Ακολουθεί το κομμάτι της λύσης που λείπει από το τέλος του τεύχους 140 και την αρχή του 141:



Επιλέγοντας τον αστερισμό του Οριωνα.

5η ΑΙΘΟΥΣΑ - FURNITURE CHAMBER

Προχώρησε προς το δωμάτιο αυτό και μόλις μπεις μέσα παρατήρησε ότι υπάρχουν δύο σειρές κολόνες, από τρεις κάθε σειρά. Στο δωμάτιο αυτό υπάρχουν επίσης ακόμη τρία μικρότερα ξεχωριστά δωμάτια. Οπως μπαίνεις στο μικρότερο δωμάτιο, θα δεις ένα μικρό Red Traveling box. Πήγαινε σ' αυτό και στο πιο κοντινό του πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα-χέρι στο σκέπασμά του για να το ανοίξεις. Πάρε από αυτό το Reed Leaf key και βάλε το στο inventory σου.

Επισκέψου τα άλλα δύο μικρότερα ξεχωριστά δωμάτια. Σε καθένα από αυτά θα βρεις και από ένα βάζο που έχει ζωγραφισμένο πάνω του έναν αστρολογικό χάρτη. Κάνοντας κλικ τον κέρσορα-χέρι πάνω στα βάζα αυτά και με τη μέθοδο του drag & move γύρισέ τα πάνω-κάτω (δηλαδή κάθετα) και παρατήρησε το σχήμα που έχουν στον πάτο τους. Δεν είναι αυτό που ζητάς. Το ένα από αυτά μοιάζει λίγο και ίσως πάει να σε ξεγελάσει, αλλά αν το κοιτάξεις πιο προσεκτικά θα δεις ότι στη βάση του έχει μία κάθετη γραμμή, που στο κανονικό σχήμα δεν υπάρχει.

Καιρός να στρέψουμε την προσοχή μας στις 6 κολόνες που υπάρχουν στο δωμάτιο αυτό. Αν τις πλησιάσεις, θα δεις ένα μικρό σχοινί να είναι δεμένο πάνω σε δύο εξοχές που μοιάζουν με πόμολα. Καμία ιδέα; Αν προσέξεις τα αντικείμενα που έχεις μαζέψει μέχρι τώρα, θα δεις και το Gold Dagger. Σχοινί και μαχαίρι; Ε, καλά, τώρα πια είναι προφανές.

***ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Οταν έπαιξα για πρώτη φορά το παιχνίδι, είχα προσπεράσει το σημείο αυτό και δεν είχα παρατηρήσει καθόλου τα σχοινιά στις κολόνες. Οταν αργότερα έφτασα σε αδιέξοδο, χρειάστηκε να ψάξω περίπου επτά ώρες μέχρι να βρω ότι σε αυτό το σημείο υπήρχε κάτι το οποίο αρχικά δεν είχα προσέξει.*

Μόνο μία από τις έξι κολόνες αντιδρά ουσιαστικά στο κόψιμο του σχοινιού. Πήγαινε στη μεσαία κολόνα της σειράς που είναι δίπλα στην πόρτα από την οποία μπαίνεις στο δωμάτιο αυτό, πάρε από το inventory σου το Gold Dagger και κάνε το κλικ πάνω στο σχοινί που κρατά τις δύο εξοχές-πόμολα. Το κόβεις. Κάνε τώρα πια κλικ στις εξοχές-πόμολα και θα δεις να ανοίγει ένα μέρος του τοιχώματος της κολόνας και να αποκαλύπτει το κούφιο εσωτερικό της. Μέσα στην κολόνα αυτή βλέπεις ένα σχοινί να κρέμεται από κάπου ψηλά. Κάνε μία φορά κλικ σ' αυτό για να το πιάσεις και τώρα έξι φορές στο πάνω μέρος του για να ανέβεις. Βρίσκεσαι σ' ένα μικρό κεφαλόσκαλο και μπροστά σου βλέπεις μία bone bridge! Προχώρησε μπροστά περίπου 9 φορές και θα βρεθείς σε μία οθόνη με πανοραμική θέα. Κάνε κλικ στη φωτιά που βλέπεις στ' αριστερά σου και από το κοντινό πλάνο πάρε το βέλος (arrow) που είναι αναμμένο στην άκρη του. Κρατώντας το στον κέρσορα στρίψε δεξιά.

Α χα! Τι βλέπεις; Ενα τεράστιο τόξο (crossbow) και απέναντι δύο αγάλματα που συγκρατούν κάτι με σχοινιά. Κάνε κλικ τον κέρσορα-αναμμένο βέλος πάνω στο τόξο, στο μπροστινό μέρος του. Το τοποθετείς και τραβάς τη χορδή οπλίζοντάς το. Πρόσεξε ότι το τόξο αυτό ακουμπά σε μία περιστρεφόμενη βάση. Πηγαίνοντας τώρα τον κέρσορα σε πιο κοντινό

σε εσένα μέρος της στρογγυλής αυτής περιστρεφόμενης βάσης, παρατηρείς ότι αλλάζει σε έναν κέρσορα-χέρι. Τώρα κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE. Με τη μέθοδο του drag & move στρίψε την περιστρεφόμενη βάση δύο κλικ προς τ' αριστερά (τραβώντας εσύ προς τα δεξιά) και ρίξε. Θα δεις το σχοινί που κρατά το πιο αριστερό άγαλμα να παίρνει φωτιά. Τώρα γύρισε ανάποδα ώστε να βλέπεις τη φωτιά και πάρε από το inventory σου ακόμη ένα wooden arrow. Κάνε κλικ το βέλος πάνω στη φωτιά για να το "ανάψεις". Γύρισε δεξιά και τοποθέτησε το αναμμένο βέλος πάνω στο τόξο. Κάνε πάλι SAVE. Πάλι με τη μέθοδο του drag & move στρίψε την περιστρεφόμενη βάση δύο κλικ προς τα δεξιά (τραβώντας εσύ προς τ' αριστερά) και ρίξε. Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, θα διαπιστώσεις ότι το σχοινί που κρατά το πιο δεξί άγαλμα παίρνει φωτιά. Εχοντας βάλει φωτιά και στα δύο σχοινιά, θα δεις ένα animation με μία πλατφόρμα να λύνεται και να έρχεται προς το μέρος σου. Τώρα πια μπορείς να περάσεις απέναντι. Προχώρησε, λοιπόν, μπροστά 8 φορές και εν συνεχεία ανέβα τη μικρή bone ladder που βλέπεις μπροστά σου (ανεβαίνεις κάνοντας κλικ στο πάνω μέρος της, κατεβαίνεις κάνοντας κλικ στο κάτω μέρος της). Μπροστά σου βλέπεις 2 tablets. Προχώρησε σ' αυτές. Αναπαριστούν το θεό Anubis. Θα παρατηρήσεις ότι η πιο αριστερή όπως κοιτάς περιέχει τρία χρυσά σύμβολα στις κορυφές του τριγώνου, ενώ η άλλη όχι. Ποια είναι η σωστή; Θυμάσαι τον Translation scroll; Πήγαινε στην αρχή του inventory σου και κάνε διπλό κλικ σ' αυτόν. Στη δεξιά μεριά του πρόσεξε τις 6 tablets που είναι καταραμένες και από τις οποίες ΔΕΝ πρέπει να πάρεις καμία. Ο πάπυρος δείχνει πως καταραμένη tablet είναι αυτή που δεν περιέχει κανένα σημάδι. Κάνε, λοιπόν, καλού κακού SAVE και εν συνεχεία κλικ στην πιο αριστερή από τις 2 tablets που βλέπεις. Αν πάρεις αυτήν που έχει την κατάρα, θα πεθάνεις.

Αφού πάρεις τη σωστή Anubis' tablet, βάλε την στο inventory σου και γύρισε προς τα πίσω. Πλησιάζοντας προς το σημείο απ' όπου έριξες τα δύο βέλη, θα δεις ότι από αυτήν τη μεριά, η πέτρινη βάση που πάνω της ακουμπά το τόξο έχει μία μικρή εσοχή και μέσα της υπάρχει ένας πάπυρος. Κάνε κλικ σ' αυτόν για να τον πάρεις. Είναι ο Archway scroll. Πρόσεξε καλά την εικόνα που δείχνει μέσα σε μία πύλη. Θα σου χρειαστεί αργότερα. Κάνε κλικ έξω από τον πάπυρο για να περάσει στον κέρσορα του παιχνιδιού και τώρα πια βάλε τον στο inventory σου.

Τώρα γύρισε πίσω στο Furniture Chamber. Φύγε από το δωμάτιο αυτό, μια και δεν έχεις τίποτα άλλο να κάνεις εδώ, και γύρισε πίσω στον Hidden Corridor. Βγαίνοντας στο διάδρομο στρίψε δεξιά, ώστε να συνεχίσεις να κινείσαι στην ίδια κατεύθυνση με πριν. Προχώρησε ίσια μπροστά (ο διάδρομος στρίβει προς τ' αριστερά) μέχρι να βρεθείς στην επόμενη οθόνη με πανοραμική θέα, όπου στα δεξιά σου υπάρχει πάλι μία πόρτα. Στρίψε δεξιά και μπες στην πόρτα αυτή η οποία, μέσω ενός τούνελ, οδηγεί σε μία αίθουσα (Religious Chamber).

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα... Η συνέχεια στις οθόνες σας...

Συνεχίζω με τα γράμματά σας σχετικά με τη λύση του παιχνιδιού αυτού.



Βρίσκοντας την Ark of the Covenant.

Πήρα 4 e-mails από αναγνώστες που μου ζητάνε να αναφέρω την ακριβή σχέση ανάμεσα στα ancient keys που βρίσκεις στη Sacred Pool και τους θεούς (Priests) της αρχαίας Αιγύπτου που αναφέρονται στο παιχνίδι.

Αφού αδειάσεις τη Sacred Pool από το νερό της, μετακινώντας και τα 6 αγάλματα που υπάρχουν εκεί και ανοίγοντας τις στρογγυλές στρόφιγγες που υπάρχουν κάτω από αυτά, μπορείς να κατεβείς σ' αυτήν. Θέτοντας επίσης στη σωστή θέση τις στρόφιγγες που υπάρχουν σ' ένα μικρό δωμάτιο ακριβώς στον τελευταίο δακτύλιο (6ο) του λαβυρίνθου, λίγο πριν από την είσοδο στον ευρύτερο χώρο της Sacred Pool, "ξεκλειδώνεις" τις αντίστοιχες 6 στρόφιγγες που υπάρχουν στον πάτο της Sacred Pool.

Κατεβαίνοντας στον πυθμένα της Sacred Pool, βλέπεις 6 "σχάρες", η καθεμία από τις οποίες οδηγεί σε μία αίθουσα (Priest Chamber). Πάνω από κάθε σχάρα υπάρχει από μία στρογγυλή στρόφιγγα, η οποία έχει ένα ειδικό σχήμα. Τέλος, από πάνω τους υπάρχει μία ειδική πλάκα, η οποία περιέχει αφ' ενός τις εικόνες των θεοτήτων στις οποίες αντιστοιχούν οι αίθουσες αυτές, καθώς και το σύμβολο του ancient key που περιέχουν.

Οπως κατεβαίνεις κάτω, γύρνα 180 μοίρες έτσι ώστε να κοιτάς τη μεγάλη σκάλα από την οποία κατέβηκες. Γυρνώντας, τώρα, σιγά σιγά δεξιόστροφα, η πλήρης αντιστοιχία όλων αυτών είναι στον πίνακα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Ανάμεσα στη σχάρα 3 και 4 υπάρχει η μικρή σκάλα που οδηγεί, μέσω ενός αγωγού, σε μία σύντομη έξοδο από τον Anubis' Labyrinth.*

Τώρα πια είναι καιρός να περάσουμε στο τελευταίο κομμάτι της λύσης του εκπληκτικού, κατά τη γνώμη μου πάντοτε, αυτού adventure.

ΟΙ ΕΞΙ "ΣΧΑΡΕΣ"

ΑΙΘΟΥΣΑ	ANCIENT KEY	ΣΧΗΜΑ ΣΤΡΟΦΙΓΓΑΣ
1. Sobek's Priest Chamber	Atlantian Key	Νερό που χύνεται
2. Hathor's Priest Chamber	Mayan Key	Σχήμα Υ
3. Horus' Priest Chamber	Easter Island Key	3 μπίλιες
4. Thoth's Priest Chamber	Stonehenge Key	Σαρκοφάγος
5. Anubis' Priest Chamber	Giza Key	Κηροπήγιο
6. Tauret's Priest Chamber	Bermuda Key	Σχήμα S

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ RIDDLE OF THE SPHINX

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε μείνει στο σημείο που επιστρέφεις από τον Anubis' Labyrinth και, περνώντας μέσα από το Carousel, φτάνεις στο Maze ForeChamber Corridor.

Εχοντας τα 6 ancient keys και τις 3 tablets, προχώρησε όλο ευθεία, περνώντας τα 2 καθιστά αγάλματα του Cheops στ' αριστερά σου. Συνέχισε λίγο ακόμη μέχρι να δεις στ' αριστερά σου

το μοναχικό καθιστό άγαλμα του Cheops, το οποίο, αν έχεις ακολουθήσει πιστά τη λύση, είχαμε μετακινήσει πρώτο μπαίνοντας σ' αυτόν το διάδρομο, στο τμήμα της λύσης που δημοσιεύτηκε στο προηγούμενο τεύχος (141), αποκαλύπτοντας ένα μυστικό τούνελ.

Μπες στο τούνελ αυτό και προχώρησε ευθεία μπροστά. Στρίψε αριστερά και προχώρησε στο άνοιγμα του "πηγαδιού" που βλέπεις μπροστά σου. Κατέβα κάτω τη σκάλα που βλέπεις στο πηγάδι. Κάτω προχώρησε δύο φορές μπροστά και είσαι στο λεγόμενο Funerary Yacht Chamber.

FUNERARY YACHT CHAMBER

Μπαίνοντας στο δωμάτιο αυτό, βρίσκεσαι σε μία οθόνη με τη λεγόμενη περιστροφική θέα (VRs). Στρίψε λίγο αριστερά και άρχισε να κατεβαίνεις τι σκάλες. Στο πλατύσκαλο που συναντάς υπάρχει ένα μεγάλο κιούπι. Κάνε κλικ σ' αυτό και πάρε από μέσα το Stairs Rod. Βάλε το στο inventory σου και κατέβα όλες τις σκάλες μέχρι να φτάσεις στην επόμενη οθόνη με την πανοραμική θέα. Ευθεία μπροστά σου κοιτάς ένα σκάφος της εποχής των Φαραώ. Κάνε ένα SAVE.

Εδώ πρέπει να αξιολογήσεις και να χρησιμοποιήσεις 4 πολύτιμα hints, τα οποία έχουμε βρει σε 3 διαφορετικές αίθουσες από αυτές που έχουμε ήδη επισκεφθεί. Το πρώτο αφορά στο περιβόητο "Sobek's Antechamber", το οποίο αποτελεί μία μικρογραφία του Funerary Yacht Chamber. Στην αίθουσα αυτή, κινώντας τον κέρσορα μπροστά από τα μάτια των 6 αγαλμάτων του Sobek που υπάρχουν εκεί, αυτά άλλαζαν χρώμα. Καταγράφοντας αυτά που είναι στην αριστερή όπως μπαίνετε μεριά, τα Α, Β, Γ, και αυτά που είναι στη δεξιά μεριά, Δ, Ε, Ζ, και μετρώντας από την είσοδο προς την απέναντι μεριά, η αντιστοιχία αγαλμάτων και χρωμάτων είναι: Α = Λευκό, Β = Πράσινο, Γ = Λευκό και Δ = Πράσινο, Ε = Μπλε, και Ζ = Πορτοκαλί - Κόκκινο.

Το δεύτερο αφορά στην 2η Αίθουσα - Weaponry Chamber. Σε αυτήν, μέσα σ' ένα σεντούκι, βρίσκεις τον λεγόμενο Funerary Yacht scroll. Σ' αυτόν βλέπεις ότι μόνο 3 αγάλματα από τα 4 που υπάρχουν σε κάθε σειρά έχουν το σημάδι του Sobeck. Σημείωσε τη θέση τους.

Το τρίτο αφορά στην 6η Αίθουσα - Religious Chamber. Σε αυτήν, στο κέντρο του δωματίου, υπάρχει ένα altar, το οποίο κινώντας με τη μέθοδο του drag & move, μετακινείς τη βάρκα κάτω - πάνω, παρατηρώντας ότι οι τροχαλίες στο κάτω μέρος γυρνούν τραβώντας τη βάρκα.

Το τέταρτο αφορά στην 5η Αίθουσα - Furniture Chamber. Σε αυτήν βρίσκεις το λεγόμενο Archway scroll, που δείχνει μέσα σε μία πύλη μία συγκεκριμένη θεότητα (Sobek).

Αφού, λοιπόν, κάνεις Save, γύρνα αριστερά 90 μοίρες και κάνε κλικ στο πρώτο άγαλμα από τ' αριστερά, το οποίο ίσα που φαίνεται. Προχωράς και κοιτάς πάλι λοξά. Γύρνα δύο φορές προς τ' αριστερά και προχώρησε προς το άνοιγμα που φαίνεται δίπλα στον τοίχο στο βάθος. Βλέπεις έναν μικρό διάδρομο. Ακριβώς μπροστά του και στα δεξιά υπάρχει στο έδαφος ένα βάζο. Κάνε κλικ σ' αυτό και στη νέα οθόνη πάρε από μέσα του το Cross Bolt και βάλε το στο inventory σου. Προχώρησε στο μικρό διάδρομο και παρατήρησε ότι υπάρχει η ίδια πύλη με αυτήν που υπάρχει στο Archway scroll (δες το 4ο hint λίγο πιο πάνω), αλλά η θεότητα (ο Sobek) που είναι μέσα σ' αυτήν κοιτά προς σ' εσένα αντί να κοιτά λοξά και δεξιά. Παρατήρησε επίσης ότι μπορείς να κάνεις κλικ στις πέτρες που σχηματίζουν την πύλη, αλλά δεν ξέρεις ακόμη ποια είναι η σωστή σειρά.

Γύρνα ανάποδα και προχώρησε μπροστά στη δεύτερη από τα αριστερά κολόνα (την πρώτη κολόνα την προσπερνάς σύμφωνα με το Funerary Yacht scroll). Ανέβα πάνω στα σιδερένια σκαλιά και, φτάνοντας στην κορυφή τους, βλέπεις ότι μπορείς να περιστρέψεις ένα τμήμα της κολόνας αυτής. Το τμήμα αυτό της κολόνας που μπορείς να περιστρέψεις περιέχει 4 κεφάλια του αγάλματος του Sobek, με κάθε κεφάλι να έχει διαφορετικό χρώμα ματιών. Στη θέση που το βρίσκεις μπροστά είναι το κεφάλι με χρώμα ματιών πράσινο. Σύμφωνα με το 1ο και το 2ο hint που είδαμε λίγο πιο πριν, γύρνα την κολόνα ώστε μπροστά να είναι το κεφάλι με χρώμα ματιών ΑΣΠΡΟ. Εν συνεχεία κατέβα κάτω και πήγαινε προς την τρίτη από τ' αριστερά κολόνα. Από αυτή τη μεριά, ανάμεσα στη δεύτερη και στην τρίτη κολόνα, υπάρχει μία "σκάλα" μέσω της οποίας μπορείς ν' ανεβείς πάνω στο σκάφος που υπάρχει στην αίθουσα αυτή. Ανέβα πάνω και στρίψε δεξιά. Κάνε κλικ στη διπλή πόρτα για να την ανοίξεις και μπες μέσα. Κάνε κλικ στο ξύλινο κουτί που βλέπεις μπροστά σου στο έδαφος και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο σκέπασμά του για να το ανοίξεις. Μέσα από αυτό πάρε το Sun Bolt και βάλε το στο inventory σου.

Γύρνα πίσω και κατέβα τη σκάλα. Ενα βήμα πριν από το τέλος, μη στρίψεις αριστερά ή δεξιά, αλλά κάνε κλικ στην κολόνα που είναι μπροστά σου και λίγο στα δεξιά. Είναι η τρίτη κατά σειρά κολόνα. Ανέβα πάνω στα σιδερένια σκαλιά και, φτάνοντας στην κορυφή, γύρνα την κολόνα ώστε μπροστά να είναι το κεφάλι με χρώμα ματιών ΠΡΑΣΙΝΟ (αν αυτό είναι το χρώμα στη θέση που το βρίσκεις, άσε το όπως είναι). Κατέβα πάλι κάτω και προχώρησε στην τελευταία από τ' αριστερά (τέταρτη) κολόνα. Ανέβα πάνω στα σιδερένια σκαλιά και φτάνοντας στην κορυφή, γύρνα την κολόνα ώστε μπροστά να είναι το κεφάλι με χρώμα ματιών ΑΣΠΡΟ. Κατέβα κάτω και γύρνα μία φορά δεξιά. Κάνε κλικ στο άνοιγμα που βλέπεις στα δεξιά της οθόνης, στα δεξιά του σχοινιού που φαίνεται να κρατά τη βάρκα. Προχώρησε και μπες μέσα σ' αυτό. Βλέπεις μία τοιχογραφία της πύλης που υπάρχει στο Archway scroll. Αυτή τη φορά ο Sobek κοιτά προς τη σωστή κατεύθυνση. Παρατήρησε επίσης ότι, μετρώντας από την πιο κάτω αριστερή πέτρα προς την πιο κάτω δεξιά, είναι "πατημένες" οι κατά σειρά 3, 7, 9, 12, 18 και 20 πέτρες. Στα δεξιά της τοιχογραφίας υπάρχει στο πάτωμα ένα μεγάλο βάζο. Κάνε κλικ σ' αυτό και στο κοντινό πλάνο ξανακάνε κλικ πάνω του. Πέφτει και σπάει αποκαλύπτοντας ένα Vase Bolt. Πάρε το και βάλε το στο inventory σου. Βγες από το άνοιγμα αυτό όπως κοιτάς τη βάρκα από τη μεριά αυτή και πήγαινε προς τ' αριστερά. Ανέβα στην πρώτη κολόνα όπως κοιτάς (όπως πρωτομπαίνεις στην αίθουσα αυτή είναι η τέταρτη κολόνα από τα δεξιά) και γύρνα την ώστε μπροστά να είναι το κεφάλι με χρώμα ματιών ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ. Κατέβα κάτω, γύρνα δεξιά, προχώρησε μία φορά μπροστά, γύρισε αριστερά και κάνε κλικ στο μικρό καφετί πανεράκι που βλέπεις στο πάτωμα. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο σκέπασμα για να το μετακινήσεις και μέσα από το πανέρι πάρε το Pyramid Bolt. Βάλε το στο inventory σου και πήγαινε μία φορά πίσω, μία δεξιά και μία μπροστά. Στρίψε αριστερά και ανέβα στη δεύτερη κολόνα όπως κινείσαι. Κατέβα κάτω και προχώρησε μπροστά. Προσπέρασε την επόμενη κολόνα και ανέβα στην τελευταία (όπως μπαίνεις στην αίθουσα αυτή είναι η πρώτη κολόνα από τα δεξιά). Φτάνοντας στην κορυφή, γύρνα την κολόνα ώστε μπροστά να είναι το κεφάλι με χρώμα ματιών ΠΡΑΣΙΝΟ (αν αυτό είναι το χρώμα στη θέση που το βρίσκεις, άσε το όπως είναι).

Αφού έχεις ανέβει στις κολόνες που πρέπει και έχεις τοποθετήσει όλα τα κεφάλια στα σωστά χρώματά τους, σύμφωνα με το

1ο και το 2ο hint, πήγαινε στο πίσω μέρος της αίθουσας αυτής και ανέβα από τα σκαλιά που υπάρχουν εκεί, είτε από την αριστερή είτε από τη δεξιά μεριά. Πάνω στην πλατφόρμα που υπάρχει εκεί, βλέπεις μία τροχαλία. Κάνε κλικ σ' αυτήν και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ πάνω της για να τη γυρίσεις. Δεν γίνεται τίποτα. Παρατήρησε ότι στη δεξιά μεριά της, πάνω στον άξονα, υπάρχει μία τρύπα. Κάνε κλικ σ' αυτήν και στο κοντινό πλάνο παρατήρησε ότι η μόνη σφήνα που ταιριάζει σ' αυτό είναι η Vase Bolt. Πάρε την από το inventory σου και βάλε την στην τρύπα στον άξονα. Ταιριάζει απόλυτα. Πήγαινε μία οθόνη πίσω και τώρα κάνε κλικ στην τροχαλία. Αυτή τη φορά γυρνά κανονικά τραβώντας το σκάφος προς εσένα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Εδώ φαίνεται να υπάρχει ένα bug του παιχνιδιού. Αν φύγεις και ξαναγυρίσεις στην τροχαλία, κάνοντας κλικ σε αυτήν, βλέπεις ξανά το animation που τραβάς προς εσένα το σκάφος, ενώ δεν θα έπρεπε.*

Τώρα πια φύγε και πήγαινε προς την έξοδο του δωματίου αυτού. Παρατήρησε ότι μετακινούμενο το σκάφος έχει αποκαλυφθεί ένα άνοιγμα, το οποίο οδηγεί στο περίφημο River of Death Well. Προς το παρόν, μην μπεις σ' αυτό, αλλά πήγαινε στον μικρό πλαϊνό διάδρομο, που είναι δίπλα στα σκαλιά από τα οποία κατέβηκες για πρώτη φορά στην αίθουσα αυτή.

Βρίσκεσαι μπροστά στην "πύλη" που είναι ίδια με αυτήν του Archway scroll, όπου ο θεός Sobek κοιτά προς εσένα αντί να κοιτά λοξά και δεξιά. Ξέρεις από την άλλη τοιχογραφία ότι πρέπει να κάνεις κλικ στις πέτρες 3, 7, 9, 12, 18 και 20, αλλά δεν ξέρεις με ποια σειρά πρέπει να τις πατήσεις. Ξεκινώντας από την πιο κάτω αριστερή γωνία όπως κοιτάς τις πέτρες της πύλης και καταλήγοντας στην πιο κάτω δεξιά γωνία, βλέπεις ότι υπάρχουν 21 συνολικά πέτρες. Προσωπικά δεν βρήκα κανένα hint που να υποδηλώνει ποια είναι η σωστή σειρά, εκτός του ότι στο Archway scroll ο θεός Sobek κοιτά προς τα δεξιά. Έτσι και εγώ ξεκίνησα να δοκιμάζω τις πέτρες από αυτή τη μεριά. Κοιτώντας τον Archway scroll βλέπεις ότι οι πέτρες που σε ενδιαφέρουν έχουν πάνω τους εξής αριθμούς: Η 12 το 2, η 18 το 4, η 20 το 3 (+4), η 9 το 3, η 3 το 3 (+8) και, τέλος, η 7 το 2 (+12). Προσωπικά δεν μπόρεσα να καταλάβω τίποτα από τους αριθμούς αυτούς και το τι μπορεί να σημαίνουν. Τελικά, με την πανάρχαια μέθοδο του trial & error θα βρεις ότι η μοναδική σειρά που κάνει την πύλη αυτή να λειτουργήσει είναι η 12, 18, 20, 9, 3 και 7.

Βλέπεις την πλάκα που πάνω της ακουμπά το άγαλμα του θεού Sobek ν' αρχίσει να περιστρέφεται. Πολύ γρήγορα κάνε κλικ πάνω της και θα βρεις τον εαυτό σου, ανεβαίνοντας στο πίσω μέρος της, σε ένα κρυφό πέρασμα, το Alligator Cove.

ALLIGATOR COVE

Προχώρησε μέσα στο τούνελ και μη φοβηθείς τον αλιγάτορα που βλέπεις εκεί. Ο Sobek είναι ο θεός- αλιγάτορας. Πλησιάζοντάς τον αυτός θα φύγει. Συνέχισε και θα βρεθείς μπροστά σ' ένα αυλάκι με νερό, το οποίο δεν μπορείς να περάσεις. Κάνε κλικ σε αυτό και οι αλιγάτορες θα σχηματίσουν ένα πέρασμα για να περάσεις απέναντι (Ουπς!). Προχώρησε μέχρι το τέλος και θα βρεθείς μπροστά σε δύο tablets. Σύμφωνα με τον Translation scroll, που δείχνει ποιες ακριβώς είναι οι tablets με την κατάρα, η σωστή είναι αυτή που είναι στα δεξιά. Πάρε τη Sobek's Tablet και βάλε τη στο inventory σου.

Τώρα γύρνα πίσω και βγες πάλι στο Funerary Yacht Chamber. Πήγαινε και μπες στο άνοιγμα που αποκάλυψες λίγο πριν από το Yacht. Προχώρησε στο υπόγειο αυτό τούνελ μέχρι να φτάσεις στο περίφημο River of Death Well. Εδώ κάνε SAVE.



Φτάνοντας στον χαμένο ναό του Ra.

RIVER OF DEATH WELL

Κάνε κλικ στο νερό για να βουτήξεις μέσα. Στο κάτω μέρος της οθόνης φαίνεται ίσα ίσα ένα άνοιγμα. Κολύμπησε προς το βυθό χωρίς ν' ανησυχείς, μια και αυτό το παιχνίδι δεν μετράει πόση ώρα θα βρίσκεσαι κάτω από το νερό, άλλωστε δεν είναι αυτός ο σκοπός του. Το άνοιγμα τώρα πια φαίνεται μεγαλύτερο. Κολύμπησε άλλη μία φορά προς το βυθό και εν συνεχεία (κάτω) κολύμπησε προς τα δεξιά. Τώρα πια κολύμπησε 7 φορές ίσια μπροστά και έφτασες στον River of Death. Κολύμπησε προς τα πάνω και βρίσκεσαι να κολυμπάς στον River of Death.

RIVER OF DEATH

Τώρα στρίψε προς τα δεξιά περίπου κατά 90 μοίρες (μπορείς να στρίψεις και αριστερά, αλλά το τούνελ που υπάρχει στην κατεύθυνση αυτή οδηγεί σε αδιέξοδο) και συνέχισε να κολυμπάς ακολουθώντας το τούνελ μέχρι να φτάσεις στην επόμενη οθόνη με την πανοραμική θέα (περίπου 13 φορές μπροστά). Εδώ κάνε οπωσδήποτε SAVE.

Στο σημείο αυτό του ποταμού υπάρχουν συνολικά 4 έξοδοι. Μία είναι αυτή από την οποία μόλις μπήκες και 3 ακόμη βρίσκονται μπροστά σου.

Οπως κοιτάς ευθεία μπροστά, στρίψε δεξιά περίπου κατά 25 μοίρες και ακολούθησε το πιο δεξιά από τα 3 τούνελ. Προχώρησε μέσα σε αυτό 13 φορές. Μπροστά σου υπάρχει ένα τμήμα γης, στο οποίο μπορείς να ανεβείς. Ανέβα πάνω σε αυτό και στρίψε αριστερά. Προχώρησε στο βράχο που βλέπεις μπροστά σου και πλησιάζοντάς τον θα δεις ότι από πίσω του υπάρχει άλλο ένα τούνελ. Προχώρησε μέσα σε αυτό το "πρασινωπό" τούνελ και κολύμπησε μέχρι να δεις μπροστά σου μία σκάλα. Ανέβα πάνω. Βλέπεις ότι βρίσκεσαι σε μία σπηλιά κάτω από μία όαση. Ανεβαίνοντας στο πάνω μέρος της σκάλας, προχώρησε μία φορά μπροστά ώστε να βρεθείς στην οθόνη με την πανοραμική θέα. Παρατήρησε ότι στο βάθος μπροστά σου βλέπεις ένα σακίδιο και ότι, στρίβοντας δεξιά, βλέπεις έναν παράξενο τοίχο στον οποίο μπορείς να σκαρφαλώσεις πάνω! Προχώρησε προς το σακίδιο. Πάρε το Pick Axe και βάλε το στο inventory σου. Κάνε κλικ στη δερμάτινη σάκα για να την ανοίξεις και εν συνεχεία κλικ στις σημειώσεις που βλέπεις μέ-

σα της. Οι σημειώσεις μιλάνε για τα τρία περάσματα του ποταμού, αλλά και για ένα κρυφό δωμάτιο, όπου πρέπει να χρησιμοποιήσεις το Pick Axe για να σπάσεις έναν τοίχο και εν συνεχεία το Sacred Amulet, αξιοποιώντας το hint που παίρνεις από το Charmer Scroll. Φύγε και στρίψε όλο δεξιά. Πήγαινε προς το σκελετό που κρατά μία tablet. Δεν είναι προφανές ότι πρόκειται για τη λάθος tablet; Καλού κακού κοίτα και το Translation Scroll, που δείχνει ποιες ακριβώς είναι οι tablets με την κατάρα. Επιβεβαιώνεις ότι πρόκειται για τη Horus' Tablet που έχει πάνω της την κατάρα. Μην την αγγίξεις καθόλου. Γύρνα πίσω και πήγαινε πίσω στο σημείο όπου ακριβώς πριν από τη σκάλα που οδηγεί πίσω στο Rivewr of Death υπάρχει η οθόνη με την περιστροφική θέα. Γύρνα αριστερά και ανέβα τον τοίχο με τις τρύπες. Στο πάνω μέρος βλέπεις άλλη μία Horus' Tablet. Κοίταξε τον Translation Scroll, που δείχνει ποιες ακριβώς είναι οι tablets με την κατάρα. Επιβεβαιώνεις ότι πρόκειται για τη σωστή tablet. Πάρε τη Horus Tablet και βάλε την στο inventory σου.

Εχοντας και την 5η tablet κατέβα κάτω από τον τοίχο αυτό και εν συνεχεία κατέβα κάτω και την ξύλινη σκάλα. Ακολούθησε το τούνελ, πέρασε το άνοιγμα πίσω από το βράχο και συνέχισε στον River of Death μέχρι να φτάσεις στο σημείο με τις 4 εξόδους και την πανοραμική θέα. Το τούνελ που κοιτάς ίσια μπροστά σου είναι το πιο αριστερό από τα 3 που είχες μπροστά σου. Κολύμπησε ίσια μπροστά και έπειτα από περίπου 13 κλικ θα φτάσεις σε ένα μέρος, όπου μπροστά σου υπάρχει ένας χτισμένος τοίχος. Κάνε κλικ σε αυτόν και στο κοντινό πλάνο παρατήρησε ότι στο κέντρο του έχει μία σχισμή, μέσω της οποίας βλέπεις ότι από πίσω υπάρχει ένα κρυφό δωμάτιο. Κάνε οπωσδήποτε SAVE.

Πάρε το Pick Axe και κάνε το κλικ δύο φορές στον τοίχο. Σπάζοντάς τον, μία κόμπρα πετάγεται μπροστά σου! Γρήγορα κάνε κλικ τον κέρσορα που στρίβεις δεξιά στην άκρη της οθόνης για να φύγεις από εδώ. Βάλε στο inventory σου το Pick Axe και πάρε το Sacred Amulet. Εχοντας το Sacred Amulet στον κέρσορά σου, στρίψε αριστερά και προχώρησε ίσα μπροστά στο άνοιγμα που μόλις δημιούργησες. Καθώς η κόμπρα ξανασηκώνεται μπροστά σου, κάνε πάνω της κλικ τον κέρσορα με το Sacred Amulet. Τη σαγηνεύεις και φεύγει.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Αν είσαι πολύ γρήγορος και δεν ξαφνιαστείς από την εμφάνιση της κόμπρας μπροστά σου, προλαβαίνεις να ξανανοίξεις το inventory σου, να πάρεις από αυτό το Sacred Amulet και να το κάνεις κλικ πάνω στην κόμπρα που είναι μπροστά σου. Πρέπει όμως να τα κάνεις όλα πολύ πολύ γρήγορα για να τα καταφέρεις.*

Βρίσκεσαι μέσα στο περίφημο Cobra Shrine. Κοιτώντας ψηλά, βλέπεις ότι βρίσκεσαι κάτω από ένα είδος μικρού φαραγγιού. Προχώρησε μέχρι που να μην μπορείς να προχωρήσεις άλλο και στρίψε δεξιά. Μην προχωρήσεις καθόλου. Κάνε κλικ στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης και περνάς σε μία νέα οθόνη, όπου βλέπεις δύο tablets.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Αυτό ακριβώς το σημείο το θεωρώ ως τη μεγαλύτερη αδυναμία όλου του παιχνιδιού. Προσωπικά έφαγα περίπου 1 μέρα εδώ μη καταλαβαίνοντας τι πρέπει να κάνω, μια και αυτό το σημείο δεν το είχα παρατηρήσει. Νόμιζα ότι κάτι πρέπει να γίνεται με το άγαλμα της κόμπρας που υπάρχει εδώ, το οποίο μάλλον αφορούσε σε κάποιο αντικείμενο που δεν είχα βρει ακόμη! Κατά τη γνώμη μου, η περιοχή με τις 2 tablets θα έπρεπε να υπάρχει ως κανονική έξοδος σε κάποιο σημείο της κίνησής σου πάνω στη γέφυρα στην οποία κινείσαι.*

Κάνε κλικ σε αυτές για να περάσεις στο κοντινό πλάνο τους. Με τη βοήθεια του Translation Scroll, που δείχνει ποιες ακριβώς είναι οι tablets με την κατάρα, βλέπεις ότι η σωστή tablet είναι η πιο αριστερή. Πάρε την Tauret's Tablet και βάλε την στο inventory σου (το παιχνίδι λόγω bug την καταγράφει ως Tauert's Tablet, που είναι προφανές λάθος).

Τώρα πια έχεις και τις 6 tablets που χρειάζεσαι. Φύγε και βγες έξω από το Cobra Shrine. Προχώρησε ίσια μπροστά, περίπου 14 φορές, μέχρι να ξαναβρεθείς στο σημείο με τις 4 εξόδους και την πανοραμική θέα. Το τούνελ που βλέπεις μπροστά σου είναι αυτό από το οποίο πήρες το Pick Axe και τη Horus' Tablet (όπως ήρθες για πρώτη φορά στο σημείο αυτό, είναι το πιο δεξί από τα 3 που είχες μπροστά σου). Κάνε οπωσδήποτε SAVE.

Τώρα γύρνα προς τ' αριστερά κατά περίπου 45 μοίρες και προχώρησε μέσα στο τούνελ αυτό (όπως ήρθες για πρώτη φορά στο σημείο αυτό, είναι το κεντρικό από τα 3 που είχες μπροστά σου). Κολύμπησε μπροστά περίπου 21-22 φορές και στο βάθος θα δεις έναν ναό. Πρόκειται για τον περίφημο Lost Temple of Ra.

THE LOST TEMPLE OF RA

Προχώρησε μπροστά άλλες 8 φορές και στον τοίχο στρίψε αριστερά. Προχώρησε μπροστά μέχρι να βρεθείς σε μία οθόνη με περιστροφική θέα. Στρίψε δεξιά κατά περίπου 160 μοίρες και κάνε κλικ προς την έξοδο του ναού. Κάνε ακόμη ένα βήμα μπροστά και βρίσκεσαι σε μία ακόμη οθόνη με περιστροφική θέα. Στρίψε αριστερά κατά 90 μοίρες και βγες έξω από το ναό. Προχώρησε προς το ποτάμι (Νείλος) που βλέπεις μπροστά σου, μέχρι να φτάσεις σε μία νέα οθόνη με περιστροφική θέα. Στρίψε δεξιά κατά περίπου 90 μοίρες και προχώρησε ίσια μπροστά 16 φορές (στην 13η στρίβεις. Το πρόγραμμα σε στρίβει αριστερά από μόνο του). Βρίσκεσαι σε ακόμη μία οθόνη με περιστροφική θέα. Στρίψε αριστερά κατά 90 μοίρες και προχώρησε προς το οικοδόμημα που βλέπεις μπροστά σου. Είναι το Scarab Shrine. Ανέβα στο επάνω μέρος και θα δεις τρεις μικρές μεταλλικές domes. Κάνοντας κλικ σ' αυτές, βλέπεις ότι η πρώτη από αριστερά όπως κοιτάς έχει χρώμα ΜΠΛΕ, η μεσαία ΚΙΤΡΙΝΟ και η τελευταία ΚΟΚΚΙΝΟ. Κατέβα κάτω και προχώρησε μέχρι την οθόνη με την περιστροφική θέα.

Στρίψε αριστερά κατά περίπου 90 μοίρες και συνέχισε να προχωράς μπροστά περίπου 9 φορές. Παρατήρησε ότι στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης ίσα που φαίνεται ένα μικρό αντικείμενο. Κάνε κλικ σ' αυτό και στην οθόνη με το κοντινό πλάνο διαπιστώνεις ότι πρόκειται για ένα μικρό στρογγυλό αντικείμενο. Πάρε το και βάλε το στο inventory σου. Είναι ένα Scarab Weight, το πρώτο από τα τρία που πρέπει να βρεις.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Η περιοχή του Lost Temple of Ra περιέχει, κατά τη γνώμη μου, τις ωραιότερες τοποθεσίες - γραφικά όλου του παιχνιδιού, μερικές από τις οποίες είναι εκπληκτικές. Ταυτόχρονα περιέχει και μερικά πολύ καλά puzzles, επίσης από τα πιο έξυπνα που έχουν εμφανιστεί μέχρι σήμερα σε adventure games.*

Συνέχισε να προχωρείς ίσια μπροστά μέχρι να φτάσεις στα 4 μεγάλα αγάλματα που είναι σκαλιστά στους τοίχους αυτής της κρυφής όασης. Φτάνοντας στα σκαλιά, βρίσκεσαι σε ακόμη μία οθόνη με περιστροφική θέα. Προχώρησε ίσια μπροστά κατά μήκος της όχθης του ποταμού τρεις φορές και γύρνα ανάποδα προς τα δεξιά. Τώρα γύρνα μία φορά αριστερά και βλέπεις το πεσμένο κεφάλι ενός από τ' αγάλματα. Παρατήρησε ότι υπάρχει κάτι στο αυτί του. Κάνε κλικ 2 φορές προς αυτό και στην πιο κοντινή οθόνη βλέπεις ότι πρόκειται για ακόμη ένα Scarab Weight. Πάρε το και βάλε το στο inventory σου (το δεύτερο).

ΤΑ ΤΡΙΑ ΣΥΜΒΟΛΑ



Στο Scarab Shrine θα δεις ότι τα τρία μικρά domes έχουν τα χρώματα, από τ' αριστερά όπως κοιτάς, μπλε, κίτρινο και κόκκινο.



Τα τρία σύμβολα που βρίσκεις στο πιο ψηλό σημείο των 4 μεγάλων αγαλμάτων που είναι σκαλισμένα στους τοίχους της κρυφής όασης.



Ο πάπυρος του Ra που δείχνει τα τρία πιο πάνω σύμβολα σε αντεστραμμένη, όμως, θέση.

Πήγαινε προς τα πίσω δύο οθόνες, στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά μέχρι να ξαναβρεθείς στην οθόνη με την περιστροφική θέα. Στρίψε αριστερά 90 μοίρες και ανέβα τα σκαλιά. Προχώρησε όλο μπροστά, μπες στην πόρτα-άνοιγμα που βλέπεις και από το έδαφος πάρε το Ra's Scroll. Μελέτησέ το προσεκτικά και βάλε το στο inventory σου.

Γύρνα ανάποδα και βγες από το άνοιγμα-πόρτα. Προχώρησε μπροστά μέχρι το σημείο που αρχίζουν τα σκαλιά και στρίψε αριστερά. Προχώρησε προσεκτικά 4 φορές μπροστά και τώρα παρατήρησε ότι μπορείς να στρίψεις αριστερά και όχι ανάποδα, όπως σε όλα τ' άλλα σημεία. Στρίψε αριστερά και βλέπεις έναν μικρό διάδρομο ανάμεσα στις βάσεις των τεράστιων αγαλμάτων. Προχώρησε μέσα και ανέβα τα πέτρινα σκαλιά. Στη συνέχεια άρχισε να σκαρφαλώνεις στ' αγάλματα ίσια μπροστά. Σε κάποιο σημείο, όπου δεν θα μπορείς να ανεβείς άλλο, στρίψε δεξιά και θα δεις ότι το σκαρφάλωμα συνεχίζεται. Ανέβα όσο πιο ψηλά μπορείς και στρίψε αριστερά. Προχώρησε στα 3 μικρά σκαλιά που βλέπεις και αφού απολαύσεις τη μαγευτική θέα, παρατήρησε ότι μπορείς να κοιτάξεις προς τα κάτω. Κοίταξε και βλέπεις 3 παράξενα σύμβολα. Κατάγραψέ τα προσεκτικά.

Τα τρία αυτά σύμβολα και η σειρά τους, ο Ra's Scroll και τα 3 domes στο Scarab Shrine και η σειρά των χρωμάτων τους αποτελούν τα στοιχεία για να λύσεις αργότερα ίσως τον πιο δύσκολο γρίφο όλου του παιχνιδιού.

Γύρνα τώρα όλο πίσω μέχρι να φτάσεις στην οθόνη με πανοραμική-περιστροφική θέα, μπροστά ακριβώς από την έξοδο του ναού στον οποίο μπήκες όταν έφτασες στην περιοχή αυτή. Εχοντας στ' αριστερά σου το ναό και στα δεξιά σου την όχθη του ποταμού, συνέχισε να προχωρείς όλο μπροστά. Επειτα από περίπου 27 κλικ, θα φτάσεις μπροστά σε μία πέτρινη πύλη. Μπες μέσα και βρίσκεσαι να διασχίζεις ένα μικρό φαράγγι. Επειτα από εννιά κλικ θα φτάσεις σε μία άλλη όαση, όπου βρίσκεται η περίφημη χρυσή πυραμίδα του Ra.

RA'S GOLD PYRAMID

Προχώρησε προς την πυραμίδα μέχρι να φτάσεις στην οθόνη με πανοραμική-περιστροφική θέα. Συνέχισε ίσια μπροστά μέχρι να φτάσεις στην πόρτα της χρυσής πυραμίδας. Παρατήρησε ότι, περνώντας τον κέρσορα πάνω από το panel που υπάρχει στο κέντρο της πόρτας, εμφανίζονται διάφορα σύμβολα. Προς το παρόν, δεν ξέρεις ποια είναι η σωστή ακολουθία που χρειάζεσαι για ν' ανοίξεις την πόρτα, έτσι κατέβα από τη χρυσή πυραμίδα και γύρισε προς τα πίσω μέχρι να φτάσεις πάλι στην οθόνη με πανοραμική-περιστροφική θέα.

Κάνε μία φορά κλικ ώστε να προχωρήσεις προς την έξοδο που φαίνεται στο βάθος, ακριβώς δίπλα σ' ένα φοινικόδεντρο και στη μέση περίπου της οθόνης. Προχωρώντας μόνο ένα βήμα μπροστά, φτάνεις ακριβώς μπροστά στο φοινικόδεντρο, ενώ τώρα πια και η έξοδος φαίνεται πολύ πιο καθαρά. Παρατήρησε ότι στη βάση του φοινικόδεντρου (προς τ' αριστερά της οθόνης) ίσα που φαίνεται ένα μεταλλικό αντικείμενο. Κοίταξε προς τα κάτω. Είναι το τρίτο Scarab Weight. Πάρε το και βάλε το στο inventory σου.

Δεν έχεις τίποτα άλλο να κάνεις προς το παρόν εδώ, γι' αυτό φύγε και πήγαινε όλο πίσω, μέχρι να φτάσεις στην οθόνη με την πανοραμική-περιστροφική θέα, μπροστά ακριβώς από την έξοδο του ναού όπου μπήκες όταν έφτασες στην περιοχή αυτή. Αν έχεις ενεργοποιημένο τον Warp κέρσορα, η επιστροφή είναι παιχνιδάκι. Εδώ στρίψε 90 μοίρες δεξιά και προχώρησε προς το εσωτερικό του Lost Temple of Ra.

THE LOST TEMPLE OF RA (2η ΦΟΡΑ)

Προχώρησε μέχρι να φτάσεις στην οθόνη με πανοραμική - περιστροφική θέα ακριβώς μπροστά από το νερό. Ας ονομάσουμε αυτό το σημείο του περιαυλίου ως Α, έτσι ώστε να αναφερόμαστε εν συντομία σ' αυτό.

Στρίψε 90 μοίρες δεξιά και προχώρησε προς τον τοίχο. Στρίψε αριστερά και πήγαινε όλο μπροστά μέχρι το βάθος, έτσι ώστε να ακουμπήσεις τον τοίχο. Στρίψε δεξιά και θα δεις στο βάθος, στον τοίχο, ένα καθιστό άγαλμα με κάτι σχέδια. Πήγαινε προς αυτό. Κατάγραψε προσεκτικά τα σχήματα και τα χρώματα που βλέπεις. Παρατήρησε επίσης τα σχέδια στο αριστερό πόδι του (δεξιά όπως κοιτάς). Ονομάζουμε αυτό το σετ σχημάτων και χρωμάτων 2. Δείχνουν ότι είναι μαυρισμένος ο δεύτερος από επάνω προς τα κάτω κύκλος. Γύρνα πίσω στο σημείο Α.

Οπως φτάνεις εδώ, συνέχισε ευθεία ώστε να πας στο άλλο τμήμα του περιαυλίου. Προχώρησε προς τον τοίχο και στρίψε δεξιά. Προχώρησε μέχρι τον τοίχο που βλέπεις στο βάθος. Φτάνοντας σ' αυτόν το πρόγραμμα σε στρέφει αυτόματα αριστερά. Βλέπεις μία πόρτα. Προχώρησε και μπες μέσα. Ακολούθησε το χαμηλό διάδρομο όπου μπαίνεις και εν συνεχεία ανέβα τα σκαλιά που θα συναντήσεις μέχρι πάνω. Βρίσκεσαι στο δεύτερο επίπεδο του ναού. Διέσχισε τη "βεράντα" και πήγαινε μπες στην πόρτα που βλέπεις απέναντι. Προχώρησε στο νέο διάδρομο και ανέβα τα σκαλιά μέχρι να φτάσεις στο πλατύσκαλο. Βρίσκεσαι στο τρί-

ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΚΥΛΙΝΔΡΟΙ





Ετσι πρέπει να τοποθετήσεις τους 3 κυλίνδρους στην παράξενη συσκευή για να εμφανιστούν στην επιφάνεια του νερού της πισίνας τα 4 σύμβολα που πρέπει να σχηματίσεις πάνω στην πόρτα της χρυσής πυραμίδας του Ra.

το επίπεδο του ναού. Χωρίς να προχωρήσεις, γύρνα αντίθετα και παρατήρησε το καθιστό άγαλμα με τα σχέδια που βλέπεις απέναντι. Κατάγραψε προσεκτικά τα σχήματα και τα χρώματα που βλέπεις. Παρατήρησε επίσης τα σχέδια στο αριστερό του πόδι (δεξιά όπως κοιτάς). Δείχνουν ότι είναι μαυρισμένος ο πρώτος, από πάνω προς τα κάτω, κύκλος. Ονομάζουμε αυτό το σετ σχημάτων και χρωμάτων 1. Γύρνα πάλι αντίθετα και προχώρησε προς την πόρτα που βλέπεις απέναντι. Κατέβα τα 2-3 σκαλιά και προχώρησε μέχρι στην οθόνη με πανοραμική- περιστροφική θέα. Γύρισε 90 μοίρες δεξιά και παρατήρησε το χρυσό δίσκο. Δεν βρήκα αν τα σύμβολα που έχει πάνω του σημαίνουν κάτι. Γύρνα αντίθετα 180 μοίρες και προχώρησε προς την άλλη άκρη. Κοίταξε κάτω και παρατήρησε ότι η πισίνα που βλέπεις κάτω έχει το ίδιο ακριβώς σχήμα με το panel που υπάρχει πάνω στην πόρτα του Ra.

Ας ονομάσουμε αυτό το σημείο Β, έτσι ώστε να αναφερόμαστε εν συντομία σ' αυτό.

Γύρνα πίσω στην οθόνη με πανοραμική-περιστροφική θέα και γύρισε 90 μοίρες αριστερά. Μπες στην πόρτα που βλέπεις, ανέβα τα 2-3 σκαλιά και προχώρησε μέχρι το βάθος. Εδώ υπάρχουν κάτι άλλα σκαλιά. Ακριβώς από πάνω τους υπάρχει ακόμη ένα καθιστό άγαλμα με διάφορα σχέδια και χρώματα. Κατάγραψε προσεκτικά τα σχήματα και τα χρώματα που βλέπεις. Παρατήρησε επίσης τα σχέδια στο αριστερό πόδι του (δεξιά όπως κοιτάς). Δείχνουν ότι είναι μαυρισμένος ο τρίτος από επάνω προς τα κάτω κύκλος. Ονομάζουμε αυτό το σετ σχημάτων και χρωμάτων 3.

Τώρα κατέβα κάτω τα σκαλιά και παρατήρησε ότι βρίσκεσαι μπροστά σε μία παράξενη συσκευή που έχει το σχήμα του panel της πόρτας της πυραμίδας του Ra και της πισίνας, από την οποία κρέμονται 3 Scarab Weights, ενώ λείπουν και άλλα τρία. Πάρε από το inventory σου τα Scarab Weights και βάλε τα ένα ένα στις άκρες. Το να τα τοποθετήσεις στο σωστό σημείο θέλει λίγη προσοχή. Δες πού είναι το άδειο σχοινί και κρατώντας το Scarab Weight κατέβαζε σιγά σιγά τον κέρσορα μέχρι το σημείο όπου θ' αλλάξει σ' αυτόν της ανοικτής παλάμης. Εκεί, κάνοντας κλικ, τοποθετείς το Scarab Weight στη σωστή θέση του. Αφού βάλεις τα Scarab Weights στη σωστή θέση τους, με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε τους κυλίνδρους που υπάρχουν πάνω στη συσκευή αυτή, έτσι ώστε να τοποθετήσεις τα σχήματα και τα χρώματα σύμφωνα με τα αντίστοιχα των 3 καθιστών αγαλμάτων που βρήκαμε πιο πριν. Στο πιο πάνω θα βάλουμε το σετ σχημάτων και χρωμάτων 1 (κόκκινος κύκλος, πράσινο παραλληλόγραμμο, μπλε κύκλος). Στο μεσαίο θα βάλουμε το σετ σχημάτων και χρωμάτων 2 (κόκκινο παραλληλόγραμμο, πράσινος κύκλος, μπλε κύκλος). Στο πιο κάτω θα βάλουμε το σετ σχημάτων και χρωμάτων 3 (πράσινο παραλληλόγραμμο, μπλε κύκλος, κόκκινο παραλληλόγραμμο). Βάζοντας σωστά τα πιο πάνω χρώματα και σχήματα -το σωστό σετ σχημάτων και χρωμάτων πρέπει να τοποθετηθεί ακριβώς στη μέση- θα δεις τις αλυσίδες να μετακινούνται, δείγμα του ότι κάτι έχει συμβεί κάπου έξω. Φύγε και γύρνα στο σημείο Β, απ' όπου βλέπεις από ψηλά την πισίνα. Αυτή τη φορά βλέπεις ότι στην επιφάνεια της πισίνας έχουν σχηματιστεί 4 σχήματα. Κατάγραψέ τα γιατί αυτά ακριβώς πρέπει να βάλεις στο panel της πόρτας της χρυσής πυραμίδας του Ra για να την ανοίξεις.

Φύγε και πήγαινε στο σημείο Α στο κάτω μέρος του ναού. Τώρα βγες έξω από αυτόν και, στρίβοντας αριστερά, πήγαινε στην άλλη όαση όπου βρίσκεται η χρυσή πυραμίδα του Ra.

RA'S GOLD PYRAMID (2η ΦΟΡΑ)

Πήγαινε ακριβώς μπροστά από την πόρτα της πυραμίδας. Κινώντας τον κέρσορα από πάνω προς τα κάτω πάνω στο panel της πόρτας, βάλε τα σχήματα ήλιος (κύκλος) - φίδι - σκάφος - νερό (3 παράλληλες κυματιστές γραμμές). Αν κάποιο σχήμα δεν είναι αυτό που θέλετε, μετακινήστε τον κέρσορα μέχρι να σχηματιστεί το επιθυμητό σχήμα.

Βάζοντας σωστά τα 4 σχήματα η πόρτα ανοίγει. Μπες μέσα και παρατήρησε καλά ό,τι βλέπεις. Προς το παρόν, δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο εδώ. Βγες έξω και πήγαινε περιμετρικά στην πυραμίδα αρχίζοντας από τ' αριστερά. Η πυραμίδα έχει 4 πλευρές. Στην μπροστινή υπάρχει η πόρτα. Στη δεξιά από την πόρτα πλευρά όπως κοιτάς προς την πυραμίδα υπάρχει ένας δίσκος με ένα κόκκινο σύμβολο. Από την πίσω μεριά υπάρχει ένας δίσκος με ένα κίτρινο σύμβολο. Τέλος, στην αριστερή από την πόρτα πλευρά όπως κοιτάς προς την πυραμίδα υπάρχει ένας δίσκος με ένα μπλε σύμβολο.

Εδώ πρέπει να λύσεις τον πιο έξυπνο γρίφο όλου του παιχνιδιού. Στο Scarab Shrine είχαμε βρει 3 μικρά μεταλλικά domes με τα χρώματα από αριστερά προς τα δεξιά ΜΠΛΕ, ΚΙΤΡΙΝΟ και

ΚΟΚΚΙΝΟ. Στο πιο πάνω μέρος των 4 σκαλιστών στους λόφους καθιστών αγαλμάτων είχαμε βρει 3 παράξενα σύμβολα. Κάτω από τα αγάλματα αυτά είχαμε βρει το Ra's Scroll. Παρατηρώντας καλά τον πάπυρο και τα 3 πιο πάνω παράξενα σύμβολα, θα δούμε ότι το πρώτο από αριστερά είναι ίδιο με αυτό που βρίσκεται τελευταίο στην πρώτη στήλη αλλά αντεστραμμένο. Το μεσαίο σύμβολο είναι ίδιο με αυτό που υπάρχει στην πρώτη στήλη του παπύρου, τρίτο κατά σειρά μετρώντας από κάτω, αλλά και αυτό είναι αντεστραμμένο. Τέλος, το πιο δεξιά σύμβολο που είχαμε βρει είναι ίδιο με αυτό που υπάρχει στη δεύτερη από αριστερά στήλη του παπύρου, τέταρτο κατά σειρά μετρώντας από κάτω, αλλά και αυτό επίσης είναι αντιστραμμένο! Μελετώντας τώρα τον πάπυρο, παρατηρούμε ότι τα σύμβολα στις δύο αριστερές στήλες πρέπει ν' αντιστοιχούν με τα ζώα που υπάρχουν στις δύο δεξιές στήλες. Τι να σημαίνουν, όμως, τα αντιστραμμένα σύμβολα; Απλώς ότι, αντί να διαλέξουμε τα ζώα που κανονικά τους αντιστοιχούν, διαλέγουμε τ' άλλα, τα διπλανά τους. Ετσι, το πρώτο σύμβολο που αναφέρουμε δεν αντιστοιχεί στο σκουλήκι, αλλά στο διπλανό του που μοιάζει σαν κάποιο ερπετό και που στην πραγματικότητα είναι ένα "ψάρι". Το μεσαίο σύμβολο δεν αντιστοιχεί στο φίδι, αλλά στο διπλανό του που είναι μία χελώνα. Τέλος, το τρίτο σύμβολο δεν αντιστοιχεί στο ημικαθιστό ζώο (δεν μπόρεσα να καταλάβω τι αναπαριστά), αλλά στο διπλανό του που είναι ένα πουλί που μοιάζει με Flamingo (φοινικόπτερος στα ελληνικά, ο οποίος παίρνει το ροζ χρώμα του από τις γαρίδες που τρώει) και που στην πραγματικότητα είναι ένα Ibis (πτηνό της οικογένειας threskiornithidae). Κανονικά, λοιπόν, η σχέση χρωμάτων ζώων έπρεπε να είναι μπλε - ibis, κίτρινο - χελώνα, κόκκινο - ψάρι. Αν, όμως, αντιστρέψουμε την ακολουθία των χρωμάτων που έχουν βρει (μια και είναι αντιστραμμένα τα σύμβολα), η σωστή αντιστοιχία για να ολοκληρωθεί το puzzle αυτό είναι: ΜΠΛΕ - ΨΑΡΙ, ΚΙΤΡΙΝΟ - ΧΕΛΩΝΑ, ΚΟΚΚΙΝΟ - IBIS.

Ανέβα, λοιπόν, σε καθεμία πλευρά της πυραμίδας και τοποθέτησε κάτω από τον κύκλο με το χρώμα το αντίστοιχο ζώο. Βάζοντάς τα όλα σωστά, θα ακούσεις έναν μεταλλικό ήχο. Τώρα πια πήγαινε και μπες πάλι μέσα στην πυραμίδα.

Μέσα στην πυραμίδα αυτή τη φορά θα παρατηρήσεις ότι σε καθεμία από τις 3 διπλές βάσεις με τα σύμβολα των έξι θεών έχουν εμφανιστεί έξι υποδοχές, στις οποίες μπορείς να τοποθετήσεις τις 6 tablets που έχεις βρει. Τοποθετώντας στις σωστές θέσεις και τις 6 αυτές tablets, από τις στρογγυλές τρύπες θα πεταχτούν 6 αντίστοιχοι πάπυροι. Από τ' αριστερά προς τα δεξιά όπως μπαίνεις η αντιστοιχία Tablets και παπύρων είναι η εξής:

- **Anubis' Tablet** → Giza Scroll
- **Hathor's Tablet** → Mayan Scroll
- **Horus' Tablet** → Easter Island Scroll
- **Sobek's Tablet** → Atlantian Scroll
- **Tauret's Tablet** → Bermuda Scroll
- **Thoth's Tablet** → Stonehenge Scroll

Πάρε τους 6 αυτούς πάπυρους και μελέτησέ τους προσεκτικά. Καθένας πάπυρος συνδέει έναν από τους πολιτισμούς με ένα ειδικό σύμβολο. Αν τώρα μελετήσεις και τον Sacred Scroll, που είχαμε βρει θαμμένο στην άμμο, θα δεις ότι δείχνει συγκεκριμένες θέσεις των συμβόλων που μόλις βρήκαμε.

Τώρα πια είμαστε έτοιμοι για το φινάλε του παιχνιδιού. Φύγε από εδώ και πήγαινε στις ανασκαφές της Σφίγγας!

Η διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσεις είναι η εξής: Από εδώ πήγαινε στην πισίνα που είναι μέσα στο ναό του Ra. Μπες μέσα στο νερό και επίστρεψε μέσω του River of Death στο Funerary Yacht Chamber. Από εδώ γύρνα πίσω μέσω του μυστικού τούνελ στο Maze ForeChamber Corridor. Εδώ στρίψε αριστερά και πήγαινε πίσω στο Queen's Chamber. Από εδώ βγες έξω από την πυραμίδα του Χέοπα και πήγαινε στο ελικόπτερο. Με το ελικόπτερο πέτα πίσω στις ανασκαφές της Σφίγγας. Τώρα πια πήγαινε στο τούνελ που είναι κάτω από τη Σφίγγα.

SPHINX'A TUNNEL

Φτάνοντας μπροστά στη μυστηριώδη τοιχογραφία, κάνε οπωσδήποτε SAVE. Μελετώντας τον Sacred Scroll και τους 6 scrolls που πήρες από τη χρυσή πυραμίδα του Ra, βλέπεις σε ποιες θέσεις ακριβώς πρέπει να βάλεις τα 6 gold keys που πήρες από τις αίθουσες που ήταν στον πυθμένα της Sacred Pool. Σε κάθε περίπτωση η σωστή σειρά είναι:

- Στην πάνω δεξιά θέση όπως κοιτάς μπαίνει το **Stonehenge key**
- Στην πιο δεξιά θέση μπαίνει το **Bermuda key**
- Στην κάτω δεξιά θέση μπαίνει το **Easter Island key**
- Στην πάνω αριστερά θέση μπαίνει το **Giza key**
- Στην πιο αριστερά θέση μπαίνει το **Mayan key**
- Στην κάτω αριστερά θέση μπαίνει το **Atlantian key**

Βάζοντας τα 6 χρυσά κλειδιά στις σωστές θέσεις τους, η τοιχογραφία-πόρτα θ' ανοίξει. Μπες μέσα και μπροστά σου θα πέσει ένα Age Star Portal, που προφανώς δεν είναι δημιούργημα του αιγυπτιακού πολιτισμού. Ποιον αστερισμό πρέπει να διαλέξεις;

Στο Astrological Chamber είχαμε δει έναν αστερισμό. Μελετώντας τα σχέδια του Gil στο γραφείο του (ένα με ημερομηνία σημερινή και ένα με ημερομηνία 10.500 π.Χ.), είδαμε ότι ο αστερισμός αυτός αντιστοιχεί στον λεγόμενο Crater Constallation. Μελετώντας τα σχέδια του 10.500 π.Χ. βλέπουμε ότι στη θέση του Crater Constallation υπήρχε ο Orion Constallation. Ο αστερισμός του Ορίωνα είναι αυτός που εμφανίζεται αν πας τον κέρσορα στην πάνω δεξιά θέση του Age Star Portal. Κάνε κλικ στη θέση αυτή και το Age Star Portal θ' ανοίξει. Προχώρησε μέσα και θα δεις ένα παράξενο φως. Ταυτόχρονα θα ακούσεις το μήνυμα ότι είσαι ο πρώτος που βρήκε την περιβόητη Ark of the Covenant.

Σχεδόν αμέσως θα δεις και το φίλο σου τον Gil, που τον νόμιζες νεκρό, να εμφανίζεται και να σου λέει τι έχει συμβεί.

Οταν όλα τελειώσουν, κάνε κλικ στην Ark of the Covenant για να την ανοίξεις και να δεις (ελάχιστα δευτερόλεπτα πριν να σε στραβώσει, τελικά, το φως) μέσα της το δεύτερο ανέπαφο σετ των 10 εντολών! Κάνε άλλη μία φορά κλικ στην Ark of the Covenant και παρακολούθησε το φινάλε.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Αν δεν κάνω λάθος, ο όρος "Ark of the Covenant" σημαίνει Κιβωτός της Διαθήκης. Προσωπικά δεν γνωρίζω αν η ορθόδοξος χριστιανική θρησκεία και η εκκλησία πιστεύουν ή αποδέχονται ότι οι δέκα εντολές φυλάσσονται μέσα στην Κιβωτό της Διαθήκης. Τέλος, δεν γνωρίζω ούτε αν επίσης η Καθολική Εκκλησία πιστεύει κάτι τέτοιο, όπως αφήνει το παιχνίδι να εννοηθεί.*

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μην ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

SPACE QUEST

Η θρυλική σειρά της Sierra

Το πολύ καλό Space Quest: The Lost Chapter που παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό μου έδωσε την ιδέα να γράψω ένα μικρό αφιέρωμα στα Space Quest, μία από τις πιο θρυλικές σειρές της Sierra. Οσοι ενδιαφέρονται να δουν τα παιχνίδια αυτά τους πληροφορώ ότι η Sierra κυκλοφορεί τη SPACE QUEST SERIES COLLECTION, η οποία περιλαμβάνει δύο CDs όπου περιέχονται όλα τα παιχνίδια της γνωστής σειράς και όχι μόνο. Αξίζει να αγοράσετε το πακέτο αυτό, μια και θα ζήσετε τις μαγικές στιγμές των adventure games της δεύτερης και τρίτης εποχής, όταν το συναίσθημα έπαιζε ακόμη σημαντικό ρόλο στη δημιουργία ενός παιχνιδιού.

Ως πρώτη εποχή των adventure games εννοούμε τα χρόνια 1978-1989, όπου κυριαρχούσαν τα text adventures, ενώ ως δεύτερη εποχή τα χρόνια 1984-1990, όπου κυρίως στην Αμερική κυριαρχούσαν τα λεγόμενα 2D graphic animated adventures, τα οποία είχαν κατά βάση EGA γραφικά και τυπικό ή καθόλου ήχο. Ως τρίτη εποχή των adventure games εννοούμε κυρίως τα χρόνια 1991-1996, όπου κυριαρχούσαν τα νέα system engine interfaces, με icons ή menu driven ή point & click interfaces, με SVGA γραφικά και πλήρη ήχο.



Χωρίς σχόλια...

Από το 1997 και μετά περνάμε σε μία παρατεταμένη φάση κρίσης των μεγάλων εταιρειών παραγωγής, με συνεχείς αγοροπωλησίες, με την αλλαγή χεριών και στρατηγικής των πιο θρυλικών εταιρειών του χώρου, Sierra On-Line και Origin Systems, αλλά και των προσανατολισμών σχεδόν όλων των εταιρειών στη λεγόμενη mass market.

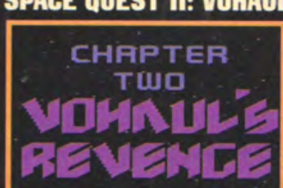
Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ SPACE QUEST

SPACE QUEST I: THE SARIEN ENCOUNTER (1986)



Ο astro-janitor Roger Wilco πρωτοεμφανίζεται στο SQI. Το παιχνίδι ξεκινά πάνω στο αστρόπλοιο Arcada, το οποίο δέχεται επίθεση από τους διαβολικούς Sariens που κατορθώνουν να κλέψουν μία υπερ-συσκευή, το new Star Generator. Αυτή μπορεί να μετατρέψει έναν νεκρό πλανήτη σε ήλιο! Ο ήρωάς μας δραπετεύει, προσγειώνεται στον πλανήτη Kerona και, τελικά, κατορθώνει να φθάσει στο αστρόπλοιο Deltaur των Sariens και να καταστρέψει τον Star Generator και το εχθρικό σκάφος. Επιστρέφει στον πλανήτη του Xenon και βραβεύεται με την golden mop, ενώ του απονέμεται ο τίτλος του HERO OF XENON.

SPACE QUEST II: VOHAUL'S REVENGE (1988)



Στο SQ2 ο Roger Wilco δουλεύει ως ένας απλός janitor στο σταθμό XOS4 (Xenon Orbital Station IV). Θα απαχθεί και θα βρεθεί πρόσωπο με πρόσωπο με τον τρομερό Sludge Vohaul, ο οποίος θέλει να τον εκδικηθεί, γιατί κατέστρεψε τα σχέδιά του με τους Sarien στο SQI. Τον στέλνουν στον πλανήτη Labion για να εργαστεί στα ορυχεία του Vohaul, αλλά ο Roger δραπετεύει, επιβιώνει, κατορθώνει να φθάσει στον αστεροειδή του Vohaul, να καταστρέψει τα συστήματα που τον κρατούν στη ζωή και να δραπετεύσει, τελικά, με ένα escape pod.

SPACE QUEST III: THE PIRATES OF PESTULON (1989)



Το escape pod με το οποίο δραπέτευσες "πιάνεται" από ένα garbage freighter. O Roger Wilco κατορθώνει να δραπετεύσει με ένα παλιό σκάφος, το Aluminum Mallard, και να φθάσει στον έρημο πλανήτη

Phleebhut. Αυτό, όμως, που δεν ξέρει είναι ότι στο κατόπι του βρίσκεται ένα τρομερό Arnoid Annihilator, το οποίο έχει στείλει η Gippazoid Novelty Company, επειδή ο Roger δεν πλήρωσε την σφυρίχτρα (Labion Terror Beast Mating Whistle) που παρήγγειλε στο SQ2! Αφού κατορθώνει να ξεφύγει από το Arnoid, ο Roger φθάνει στο περίφημο Monolith Burger, όπου βρίσκει ένα μήνυμα από τους Two Guys from Andromeda, τους δημιουργούς της σειράς των Space Quest. Το μήνυμα λέει ότι είναι αιχμάλωτοι της ScumSoft Inc., της χειρότερης software company του κόσμου. Οταν τους σώσει, ο Roger πέφτει σε μία μαύρη τρύπα και "βγαίνει" σε ένα παράλληλο σύμπαν φθάνοντας σε έναν πλανήτη που ονομάζεται Γη! Τελικά, αφήνει τους Two Guys from Andromeda μπροστά από τα γραφεία μίας software company με το παράξενο όνομα Sierra On-Line.

Χωρίς καμία αμφιβολία πρόκειται για το πιο χιουμοριστικό επεισόδιο της σειράς.

SPACE QUEST IV: ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS (1991-92)



Στο SQ4 ο Roger είναι καθ' οδόν προς τον πλανήτη του Xenon. Σταματά για να ξεδιψάσει σε έναν σχεδόν ερημικό πλανήτη, τον Magmetheus. Εκεί τον συλλαμβάνει η Sequel Police, μία συμμορία από δολοφονικά ρομπότ, τα οποία είναι δημιούργημα του διαβολικού Sludge Vohaul. Ο Vohaul έχει ξαναβρεί τη ζωή μέσω των κυκλωμάτων ενός υπερυπολογιστή στο μέλλον και στέλνει τα τσιράκια του στο παρελθόν για να σκοτώσουν τον Roger. Την τελευταία στιγμή σε σώζουν δύο Time Rippers και σε στέλνουν μέσω μίας τρύπας στο χρόνο στη μελλοντική εποχή Space Quest XII: Vohaul's Revenge II. Από εδώ, κλέβοντας ένα time pod, ταξιδεύεις στα βουνά του Estros και στο Galaxy Galleria Shopping Mall στο Space Quest X, στα Ulence Flats στο Space Quest I και γυρνάς πίσω στο Space Quest XII για την τελική αναμέτρησή σου με τον Vohaul. Ο τελευταίος έχει πάρει το σώμα του μελλοντικού γιου σου κι έτσι εσύ πρέπει να ελευθερώσεις το γιο σου και να τελειώσεις μια και καλή με τον Vohaul. Στο τέλος θα ξαναγυρίσεις πίσω στην εποχή του Space Quest IV.

Το παιχνίδι χρησιμοποιούσε τη νέα SCI system της Sierra και είχε VGA 256-χρωμα γραφικά. Διαθέτει μάλλον την καλύτερη μουσική όλης της σειράς.

SPACE QUEST V: THE NEXT MUTATION (1993)



Στο SQ5 ο Roger βρίσκεται στον πλανήτη Xenon και προσπαθεί να τελειώσει τη StarCon Academy, ώστε να γίνει επιτέλους ένας starship captain. Με τύχη, και όχι μόνο, κατορθώνει να πραγματοποιήσει το κυριότερο όνειρο της ζωής του. Ετσι, αναλαμβάνει τη διακυβέρνηση ενός garbage scow και μαζεύει σκουπίδια από τους πλανήτες. Για ακόμη μία φορά, όμως, θα βρεθείς στο επίκεντρο μίας πολύ σημαντικής σειράς γεγονότων που αφορούν στην ταχύτατη μετάδοση ενός mutation. Ο επικεφαλής του commanding officer captain Quirk μολύνεται και βάζει ως σκοπό του την καταστροφή της StarCon Federacy. Φυσικά, ο Roger θα αναλάβει δράση και θα κατορθώσει να σταματήσει τον Quirk, να σώσει τη StarCon και να αναλάβει τη διοίκηση ενός καινούριου σκάφους. Θα επιστρέψει στον Xenon...

Είναι το πρώτο παιχνίδι της σειράς που κυκλοφορεί χωρίς την ανάμειξη του Scott Murphy. Η έλλειψη του σαρκαστικότατου χιούμορ, σήμα κατατεθέν της σειράς, είναι κάτι παραπάνω από προφανής.

SPACE QUEST VI: THE SPINAL FRONTIER (1995)



Επιστρέφοντας στη StarCon στο τέλος του SQ5, ο Roger βρίσκει να τον έχουν υποβιβάσει από Captain σε Second Class Janitor, ενώ ταυτόχρονα τον στέλνουν στο αστρόπλοιο SCS DeepShip 86 υπό τη διοίκηση του Commander Kielbasa. Σε χρόνο μηδέν θα βρεθεί μπλεγμένος σε φασαρίες. Θα τον απαγάγουν δύο γαλαξιακοί μπράβοι, οι Nigel Rancid και Singent Flembukit. Θα τον ελευθερώσει η Corpsman Stellar Santiago, η οποία αργότερα μπλέκει σε ένα διαβολικό mind altering project. Ο Roger για να τη βοηθήσει θα πρέπει να "μικρύνει" τον εαυτό του και να "μπει" στο σώμα της, όπου...

Είναι το πρώτο παιχνίδι της σειράς που κυκλοφόρησε μόνο σε CD. Διαθέτει Super-VGA γραφικά (640x480x256 resolution), τα οποία μαζί με το animation είναι πολύ υψηλής ποιότητας. Είναι από τα καλύτερα της σειράς και μάλλον το πιο εύκολο από όλα.

SPACE QUEST I: THE SARIEN ENCOUNTER VGA

Το 1991 η Sierra είχε μία θαυμάσια ιδέα: να κυκλοφορήσει τα παιχνίδια που είχε βγάλει στα μέσα της δεκαετίας του '80, με το νέο SCI-system της. Ετσι, επανακυκλοφόρησαν με Super-VGA γραφικά και με το νέο σύστημά χειρισμού (icon driven) τα: Leisure Suit Larry I, King's Quest I, Police Quest I και το Space Quest I - The Sarien Encounter.

Τα γραφικά του νέου SQ1 είναι εκπληκτικά και, φυσικά, η διαφορά ανάμεσα σε EGA και VGA γραφικά δεν συζητιέται. Οπως εύστοχα έχουν επισημάνει φίλοι της σειράς, σημειώνεται μία αλλαγή στα χρώματα του Roger: Στα παιχνίδια της σειράς με EGA γραφικά είχε μαλλιά καφέ χρώματος, ενώ στην VGA έκδοση έγινε ξανθός.

Η μουσική του παιχνιδιού, γραμμένη από τον πολύ μεγάλο Mark Seibert και τον Ken Allen, είναι εκπληκτική.

THE SPACE QUEST VI INTERACTIVE DEMO



Το demo αυτό έχει την ιδιομορφία να μην έχει την παραμικρή σχέση με το κανονικό παιχνίδι, γι' αυτό το αναφέρω ως ένα ξεχωριστό προϊόν. Η ιστορία του εξελίσσεται πάνω στο αστρόπλοιο DeepShip 86. Είναι ακόμη μία συνηθισμένη μέρα και ο Roger καθαρίζει έξω από τα παράθυρα του αστρόπλοιου. Ξαφνικά οι Bjorn Collective εμφανίζονται στο παρανοϊκό - σε σχήμα κύβου - διαστημόπλοιό τους και διακτινίζονται στη γέφυρα του αστρόπλοιου. Αμέσως αρχίζουν να αιχμαλωτίζουν τα μέλη του πληρώματος με την lemon sorbet belt. Ο Roger είναι ο μόνος που γλιτώνει, μια και δεν τον πρόσεξαν καθόλου. Σκοπός σου είναι να ελευθερώσεις τα άλλα μέλη του πληρώματός σας, νικώντας τον επικεφαλής των Bjorn, ο οποίος προσπαθεί να "πάρει" όλα τα data μέσα από τον υπερ-υπολογιστή του σκάφους.

Το demo αυτό μπορείτε να το βρείτε στο πρώτο CD της συλλογής της Sierra με τα Space Quest 1-6.

THE SPACE QUEST 7 ROLLING DEMO

Στο πρώτο CD της συλλογής της Sierra με τα Space Quest 1-6, στο directory AVI υπάρχει το αρχείο sq7.avi.

Dark side of gaming

Πρόκειται για ένα πολύ μικρό rolling demo του SQ7, το οποίο με τις συνεχείς αγοραπωλησίες της Sierra δεν ολοκληρώθηκε ποτέ.

ΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΤΩΝ SPACE QUEST - THE ANDROMEDA STORY

Η σειρά των Space Quest είναι δημιούργημα των λεγόμενων "the two guys from the galaxy Andromeda". Τα ονόματά τους είναι Scott Murphy και Mark Crowe. Οι δύο αυτοί εκπληκτικοί τύποι δημιούργησαν τον πιο απίθανο "συντηρητή" του Διαστήματος, τον θρυλικό Roger Wilco.

Ο Scott Murphy ήταν από τους βετεράνους προγραμματιστές της Sierra On-Line (δεν ξέρω αν παραμένει ακόμη), ενώ ο Mark Crowe ήταν σχεδιαστής γραφικών στην εταιρεία, προτού μεταπηδήσει στην Dynamix, αμέσως μετά την ολοκλήρωση του Space Quest IV. Οι Scott και Mark δούλεψαν μαζί για 5 ολόκληρα χρόνια.

Η πρώτη συνεργασία τους έγινε στο περίφημο "The Black Cauldron". (Αλήθεια, πόσοι από εσάς το ξέρετε;). Ο Scott έκανε το debugging του προγράμματος, ενώ ο Mark δούλευε στα γραφικά του. Ετσι, αποφάσισαν να προτείνουν στην εταιρεία τη δημιουργία ενός παιχνιδιού βασισμένου στην αγαπημένη τους science fiction κατηγορία. Οταν όμως πλησίασαν τον Ken Williams, τότε πρόεδρο της Sierra, αυτός τους αρνήθηκε λέγοντας ότι ένα χιουμοριστικό sci-fi adventure game δεν θα πουλούσε. Αυτοί, όμως, δεν το έβαλαν κάτω κι έτσι ο Scott προγραμμάτισε και ο Mark έκανε τα γραφικά των 4 πρώτων "δωματίων" αυτού που αργότερα θα γινόταν γνωστό ως Space Quest I: The Sarien Encounter. Εφτιαξαν δηλαδή ένα είδος μικρού demo, το οποίο έδειξαν στον Ken, που αυτή τη φορά ξετρελάθηκε και τους είπε να προχωρήσουν.



Μετά την ολοκλήρωση του Space Quest 4, οι "the Two Guys from Andromeda" χώρισαν. Ο Scott Murphy παράτησε το Roger Wilco προσωρινά, ενώ ο Mark Crowe μεταπήδησε στην Dynamix στο Oregon.

Το Space Quest V είναι αποκλειστικό δημιούργημα του Mark Crowe, ο οποίος το ολοκλήρωσε μαζί με άλλους συνεργάτες του από την Dynamix, αν και τελικά το παιχνίδι κυκλοφόρησε κάτω από το label της Sierra. Για όποιον είχε παίξει όλα τα παιχνίδια της σειράς, η έλλειψη του σαρκαστικού χιούμορ του Scott Murphy είναι πολύ σημαντική.

Επειτα από αυτό ο Mark Crowe μεταπήδησε σε άλλα projects της Dynamix (EARTHSIEGE series κ.λπ.) και η σειρά των Space Quest πέρασε στα χέρια του άλλου μεγάλου δημιουργού της εταιρείας, του Josh Mandel, ο οποίος είχε μία ιδιόμορφη συμμετοχή στο "Space Quest IV", γράφοντας ανάμεσα στα άλλα το hint book του παιχνιδιού.

Γιατί, τελικά, χώρισαν οι "the Two Guys from Andromeda"; Ο Scott Murphy έχει πει σε μία συνέντευξη ότι: "Δεν ήταν τόσο το ότι τελειώναμε από ιδέες όσο ότι είχαμε ανάγκη για κάποιες αλλαγές. Αισθανόμουν όπως ο γεωργός που ξέρει ότι πρέπει να αφήσει το χωράφι του ακαλλιέργητο για 1-2 χρόνια, ώστε να δυναμώσει το χώμα." Ο Mark Crowe μετά τη δημιουργία του Space Quest 5 δεν ασχολήθηκε ξανά με τη σειρά.

Μετά το SQ5 η Sierra ήθελε να κυκλοφορήσει ακόμη ένα επεισόδιο της σειράς. Σχεδόν όλα σημείωναν πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία - τα δε χρόνια 1989-1996 ήταν τα πιο κερδοφόρα της εταιρείας. Ετσι, στράφηκαν στον Scott Murphy, ο οποίος όμως ήταν σχεδόν ολοκληρωτικά απορροφημένος με τον προγραμματισμό του Police Quest IV κι έτσι απευθύνθηκαν στον Josh Mandel, ο οποίος δούλευε στην εταιρεία από το 1990. Λίγο πριν να ολοκληρωθεί το Space Quest 6 ο Josh Mandel αποχώρησε από τη Sierra εξαιτίας διαφωνιών του με τη διεύθυνση της εταιρείας. Κλήθηκε εσπευσμένα ο Scott Murphy να τελειώσει το project και το παιχνίδι κυκλοφόρησε τελικά κανονικά.

Το Space Quest 7 ήταν αποφασισμένο να το δημιουργήσουν οι Scott Murphy, Leslie Balfour και Jay Lee. Δυστυχώς, ενώ το παιχνίδι βρισκόταν σε εξέλιξη, ο Ken Williams πούλησε τη Sierra, με αποτέλεσμα σχεδόν όλες οι θρυλικές σειρές της Sierra να σταματήσουν (με μοναδική εξαίρεση το King's Quest 8: Mask of Eternity που κυκλοφόρησε αργότερα).

Ο Mark Crowe έχει πει για όλα αυτά: "Πρέπει να πάμε πίσω στα 1990-1991. Μετά την κυκλοφορία του SQ4 διηύθυνα το Police Quest III. Το SQ4 ήταν πολύ επίπονο στην προετοιμασία και παραγωγή του -το θεωρώ ως το καλύτερο δημιούργημά μου- και ένιωσα ότι ήθελα να δουλέψω πάνω σε ένα άλλο, τελείως διαφορετικό project. Ημουν πολύ εντυπωσιασμένος με την εμπνευσμένη δουλειά του Jeff Tunnel στην Dynamix (Σημείωση δική μου: Πρέπει κάποια στιγμή να αναφερθούμε στο έργο του μεγάλου αυτού δημιουργού) κι έτσι αποφάσισα να μεταφερθώ στο Oregon, τολμώντας μια αλλαγή στη ζωή μου. Είχα διάφορες ιδέες στο μυαλό μου, οι οποίες θα πραγματοποιούνταν καλύτερα με το system engine της Dynamix. Ομως λίγο μετά τον ερχομό μου, μου ζητήθηκε να κάνω το SQ5 για λογαριασμό της Sierra, χρησιμοποιώντας φυσικά το δικό της SCI... Εκείνη την εποχή είχα μάθει ότι ο Josh Mandel είχε ξεκινήσει να δουλεύει πάνω στο σχεδιασμό του SQ5. Δεν ξέρω τι άλλαξε, μου ζήτησαν να φτιάξω το παιχνίδι και το έφτιαξα βάσει κάποιων δικών μου ιδεών που είχα για το σενάριό του."

Γιατί ο Josh Mandel έφυγε λίγο πριν να τελειώσει το SQ6 project; Ο ίδιος λέει ότι θεωρούσε άδικο να μην αναγνωρίζεται το έργο του από την εταιρεία. Το τμήμα Marketing, πάλι, ήθελε το παιχνίδι να φέρει το όνομα του Scott Murphy! Παρόμοια προβλήματα είχε και με το adventure game "Freddy Pharkas: The Frontier Pharmacist", για το οποίο ελάχιστοι γνωρίζουν ότι ενώ αυτός ήταν ο βασικός δημιουργός του, όλη τη δόξα την πήρε ο Al Lowe των Leisure Suit Larry games!

Η πραγματικότητα είναι ότι ο Josh Mandel σχεδίασε σχεδόν ολόκληρο το παιχνίδι. Ο Scott Murphy είχε την καλοσύνη να γράψει στα credits ότι δημιουργός και συγγραφέας του παιχνιδιού είναι ο Josh Mandel, στο κουτί όμως έγραφε ότι το παιχνίδι αποτελεί ένα "Scott Murphy solo job"!

Ο Scott Murphy ζήτησε δημόσια συγγνώμη από τον Josh Mandel, λέγοντας ότι: "Εμαθα γι' αυτό, μόνο όταν πήρα το κουτί του παιχνιδιού στα χέρια μου. Δεν μπορούσα να κάνω τίποτα πια...".

Ολα τα καλά κάποτε τελειώνουν. Εμείς πρέπει να μάθουμε να επιβιώνουμε με τις αναμνήσεις μας, αλλά και να προσαρμοζόμαστε στο βαθμό του δυνατού στις καινούριες συνθήκες.

PC

EMULATION SITES

Στο παρόν τεύχος θα κάνουμε μία σύντομη αλλά διδακτική, θέλω να πιστεύω, περιήγηση σε μερικά από τα σημαντικότερα sites του Διαδικτύου που ασχολούνται με το ευγενές άθλημα του emulation. Διευκρινίζω από την αρχή ότι το αντικείμενο του εικονικού περιπάτου μας δεν θα είναι η εύρεση ROMs, αλλά η αναζήτηση δικτυακών τόπων που θα δώσουν τις απαραίτητες γνώσεις, ώστε να μπορείτε να αντιμετωπίσετε μόνοι σας σχεδόν οποιοδήποτε πρόβλημα προκύψει (και είναι σχετικό με τους εξομοιωτές εννοείται).

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

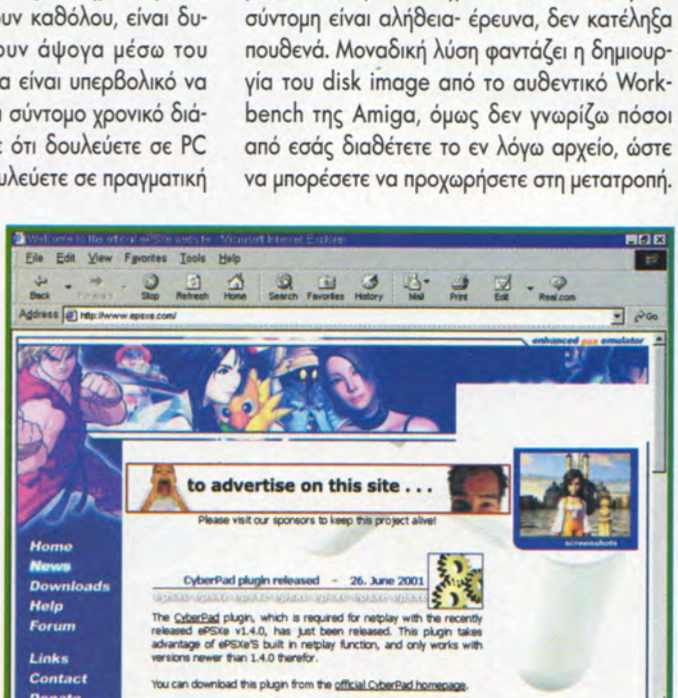
Οι emulators στο Internet

JAYBEE'S AMIGA IN A BOX (http://aiab.emuunlim.com/)

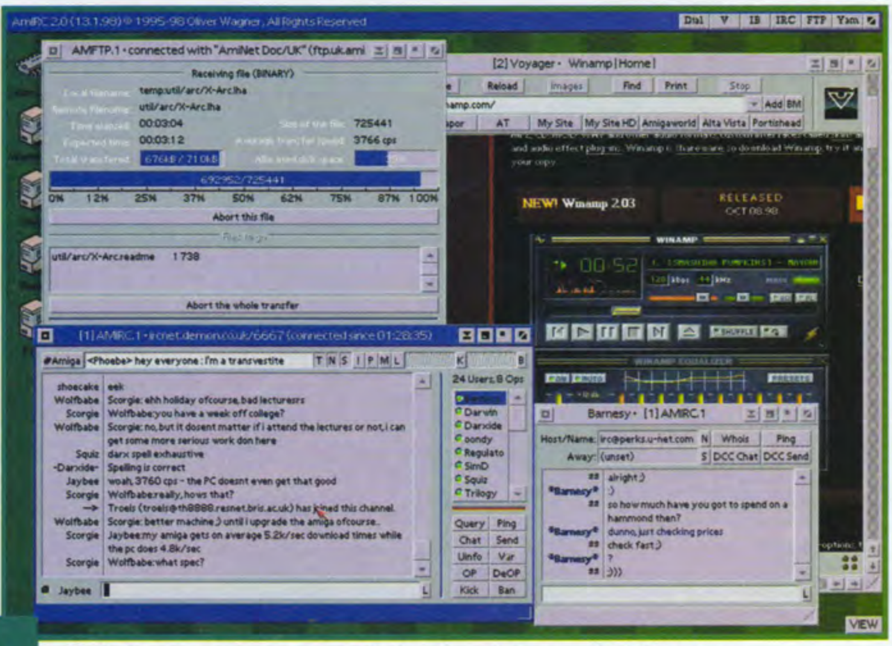
Πρόκειται για μία διεύθυνση που μας έστειλε ο αναγνώστης Κώστας Καρβουνιάρης και περιλαμβάνει ένα site το οποίο πρέπει να επισκεφτούν όλοι οι φίλοι της Amiga. Τι είναι, λοιπόν, η "Amiga In A Box"; Ποιο είναι το περιεχόμενο του κουτιού, που μας προτείνει να κατεβάσουμε ο Jaybee; Πιστεύω πως οι παλαιότεροι γνωρίζουν τις παραξενιές του Amiga OS, του εγγενούς λειτουργικού συστήματος του μηχανήματος της Commodore. Ωστόσο, η νέα γενιά, η οποία δεν έζησε στις ηρωικές εποχές του Kick Off, τα βρίσκει ολίγον μπαστούνια κάθε φορά που βρίσκεται αντιμέτωπη με το τερατόμορφο λειτουργικό. Σκεφτείτε ότι υπάρχουν χρήστες που δεν έχουν έρθει ποτέ σε επαφή με την πάλαι ποτέ κραταιά κυρία του home computing και τη γνωρίζουν μόνο μέσω των εξομοιωτών! Το μαγικό κουτί του Jaybee, από τη μεριά του, συμβάλλει αποφασιστικά στην αντιμετώπιση τέτοιου είδους προβλημάτων, προσφέροντας ένα φιλικό περιβάλλον, το οποίο στηρίζεται στον δημοφιλή εξομοιωτή WinUAE και το Workbench 3.1. Θα εκπλαγείτε από τις δυνατότητες που "απελευθερώνει" το πρόγραμμα: Μέχρι στο Internet μπορείτε να συνδεθείτε! Επίσης, πολλά από τα παιχνίδια που είτε παρουσιάζουν προβλήματα με το WinUAE είτε δεν τρέχουν καθόλου, είναι δυνατόν να λειτουργήσουν άψογα μέσω του Amiga In A Box. Δεν θα είναι υπερβολικό να πούμε ότι, μετά από ένα σύντομο χρονικό διάστημα, θα λησμονήσετε ότι δουλεύετε σε PC και θα πιστέψετε ότι δουλεύετε σε πραγματική Amiga! Φυσικά, δεν είναι όλα ρόδινα. Τα δύσκολα αρχίζουν με την ανακοίνωση των αρχείων που χρειάζεται να έχετε στην κατοχή σας, ώστε να μπορέσετε να απολαύσετε τις ευκολίες του προγράμματος. Πρόκειται για τα: AIAB Installer, WinUAE, Kickstart 3.1 (ή 3.0) ROM και Workbench 3.1 σε μορφή adf. Τα δύο πρώτα είναι πανεύκολο να βρεθούν, καθώς διατίθενται στα περισσότερα sites που ασχολούνται με τους εξομοιωτές. Αλλά και το ROM δεν είναι δα και τόσο δυσεύρετο, αν επισκέπτεστε τις διευθύνσεις που δίδονται κατά καιρούς από την παρούσα στήλη. Για λόγους που εξήγησα εκτενώς στο άρθρο για τον WinFellow, δεν είναι δυνατόν να δώσω απευθείας κάποιο link που να οδηγεί στο πολυπόθητο αρχείο, αλλά, αν ψάξετε καλά τα sites που προτείνονται από το Emulatronia (http://www.emulatronia.com), δεν νομίζω να μείνετε με άδεια τα χέρια. Το ζόρι είναι να εντοπίσετε το Workbench 3.1. Οπως καταλαβαίνετε, προστατεύεται από τους νόμους περί πνευματικών δικαιωμάτων και, εγώ τουλάχιστον, έπειτα από μία - σύντομη είναι αλήθεια- έρευνα, δεν κατέληξα πουθενά. Μοναδική λύση φαντάζει η δημιουργία του disk image από το αυθεντικό Workbench της Amiga, όμως δεν γνωρίζω πόσοι από εσάς διαθέτετε το εν λόγω αρχείο, ώστε να μπορέσετε να προχωρήσετε στη μετατροπή.



Το βασικό "πακέτο" του AIAB προσφέρει αρκετά χρήσιμα προγράμματα.



Η κεντρική σελίδα του EPSXE.



Η πλοήγηση στο Internet με μια Amiga δίνει μία ξεχωριστή αίσθηση.

Τέλος, οφείλω να επισημάνω την ύπαρξη πολλών "αλλοιωμένων" disk images του Workbench που κυκλοφορούν στο Διαδίκτυο. Χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή, γιατί αυτά τα αρχεία δεν περιλαμβάνουν κάποιες βιβλιοθήκες που είναι απαραίτητες για τη λειτουργία του Amiga In A Box, οπότε, αν κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης εντοπιστεί κάποιο σφάλμα, θα ξέρετε - κατά πάσα πιθανότητα - ποιος είναι ο υπεύθυνος.

Εξαιρετικά κατατοπιστικά είναι τα tutorials που θα βρείτε στο site, τα οποία περιγράφουν αναλυτικά όλες τις διαδικασίες. Τέλος, υπάρχει και μία βιβλιοθήκη με χρήσιμα προγράμματα για την Amiga, αλλά και αρκετά παιχνίδια στη μορφή Hard disk images (Megalomania, Sensible World of Soccer), η οποία εγγυάται την απρόσκοπτη διασκέδαση, χωρίς τις ενοχλητικές εναλλαγές δισκετών.

AMINET
http://www.aminet.org/~aminet/

Είναι αλήθεια ότι στα τελευταία τεύχη παραμελήσαμε κάπως τους εξομοιωτές υπολογιστικών συστημάτων και ρίξαμε το βάρος στους arcade και console emulators. Φυσικά, η εξέλιξη αυτή δεν ήταν διόλου προμελετημένη ή επιθυμητή. Η μεγάλη επιστροφή των υπολογιστών σημειώνεται στο παρόν τεύχος, αφού και το δεύτερο site που παρουσιάζουμε είναι αφιερωμένο σε αυτούς. Δεύτερο συνεχόμενο site για υπολογιστές, λοιπόν, αλλά και δεύτερο συνεχόμενο site για Amiga! Πρόκειται για έναν δικτυακό ναό αφιερωμένο στην παλιά "φίλη", ο οποίος περιλαμβάνει ό,τι μπορεί να φανταστεί ο χρήστης: παιχνίδια, προγράμματα αλλά και πολύ χρήσιμα αρχεία κειμένου, που αναλαμβάνουν να δώσουν απάντηση σε όλα όσα θα θέλατε να μάθετε (και δεν τολμούσατε να ρωτήσετε). Δεν ξέρετε τις εντολές του λειτουργικού συστήματος της Amiga; Αντιμετωπίζετε πρόβλημα με το χειρισμό του Workbench; Δεν έχετε παρά να πληκτρολογήσετε τη δοσμένη διεύθυνση και όλα θα διευθετηθούν. Μια και ο server που περιλαμβάνει τα ζητούμενα αρχεία είναι FTP, θα πρέπει να διεισδύσετε στο μαγικό κόσμο του Aminet, μέσω των www.mirror.servers, σύνδεσμοι για τους οποίους υπάρχουν στην αρχική σελίδα.

ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΜΕ ΤΟ EPSXE;
(http://www.epsxe.com)

Ο τίτλος που δόθηκε στην παρούσα ενότητα δεν θα πρέπει να ανησυχεί τον αναγνώστη. Οχι μόνο το project ζει και βασιλεύει, αλλά πρόσφατα κυκλοφόρησε και η έκδοση 1.4, η οποία προσθέτει καινούρια και ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά. Το κυριότερο από αυτά είναι η δυνατότητα netplay, η οποία ενεργοποιείται με την προσθήκη ενός plug-in που ονομάζεται CyberPad. Δυστυχώς, οι απαιτήσεις για αξιοπρεπές δικτυακό παιχνίδι είναι κάπως υπερβολικές, μια και οι προγραμματιστές συνιστούν συνδέσεις τύπου Cable ή DSL, οι οποίες δεν υπάρχουν στη χώρα μας. Ωστόσο, οι κάτοχοι ISDN αξίζει τον κόπο να δοκιμάσουν.

Από πλευράς υποστήριξης τίτλων, τώρα, τα νέα είναι ιδιαίτερα ευχάριστα, καθώς η καινούρια έκδοση, αν συνδυαστεί με τα νέα plugins του Pete, λύνει μια για πάντα τα προβλήμα-

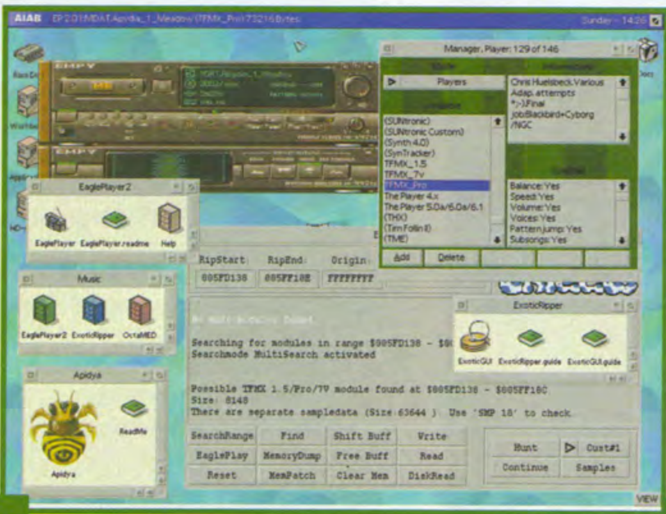
Τελευταία νέα

- Κυκλοφόρησε πρόσφατα το Romulo, ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον πρόγραμμα που αναμένεται να ταράξει τα νερά της σκηνής των εξομοιωτών. Πρόκειται για ένα Napster-clone, το οποίο αναλαμβάνει τη διακίνηση ROMs μεταξύ των χρηστών! Χαράς Ευαγγέλια για τους επίδοξους ROM Hunters, αν και υποψιάζομαι ότι το κουλό χέρι του νόμου έχει ήδη αρχίσει να πλησιάζει απειλητικά το φιλόδοξο πρόγραμμα...

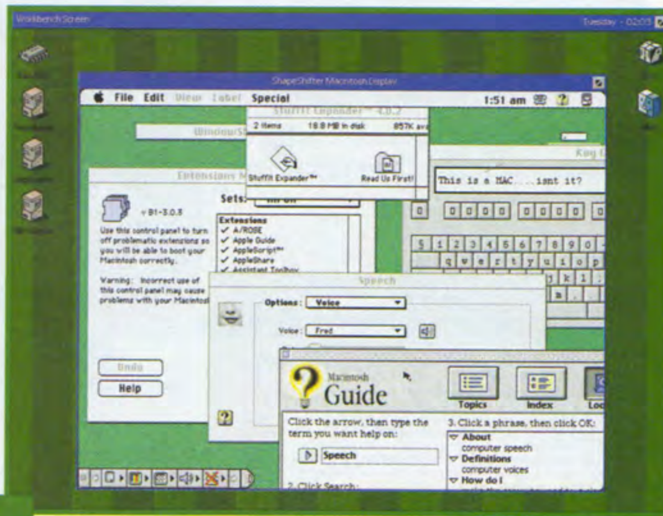
- Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε δύο πολύ καλούς εξομοιωτές του CPS2 της Capcom (Nebula, Kawaks). Αμφότεροι είχαν να επιδείξουν πολλά θετικά στοιχεία και υπόσχονταν να αναπληρώσουν - και με το παραπάνω - το κενό που άφησε πίσω του ο Dave. Πριν από μερικές μέρες ο δημιουργός του Kawaks (ο οποίος, αν θυμάστε, θέλει να διατηρήσει την ανωνυμία του) ανανέωσε το πρόγραμμά του. Η σημαντικότερη διαφορά της έκδοσης 1.09, λοιπόν, είναι η αύξηση της ταχύτητας εξομοίωσης. Ωστόσο, στον τομέα που ενδιαφέρει περισσότερο τους φίλους του emulation, που δεν είναι άλλος από την παροχή υποστήριξης για τα παιχνίδια του CPS2, δεν είχαμε κάποια βελτίωση.

- Αν και το Dreamcast δείχνει να χάνει τη μάχη από το PlayStation 2 της Sony, οι φίλοι των εξομοιωτών αντιμετωπίζουν με μεγαλύτερη συμπάθεια το μηχάνημα της Sega, εξαιτίας του πλήθους των emulators που κυκλοφορούν γι' αυτό. Ενας από αυτούς φέρει την ονομασία DreamSpec, και, όπως ίσως θα μαντέψατε, αναλαμβάνει να αναβιώσει το θαυμαστό κόσμο του Spectrum μέσα από τη γνωστή παιχνιδομηχανή. Πρόσφατα κυκλοφόρησε η έκδοση 0.0005 του προγράμματος, η οποία βελτιώνει αισθητά την ποιότητα απεικόνισης. Οι φανατικοί φίλοι του δημοφιλούς "τέκνου" του ακόμα πιο δημοφιλούς "θείου" (ένας είναι ο θείος!), μπορούν να κατεβάσουν τον εξομοιωτή από τη διεύθυνση http://dreamspec.dcemulation.com/

Emulators' corner



Εξαιρετικές εφαρμογές επεξεργασίας ήχου, που θα βρείτε στο πακέτο AIAB Music.



Η εξομοίωση της... εξομοίωσης! Κάνετε το PC Amiga και εν συνεχεία Amiga Mac.

τα ασυμβατότητας που παρουσίαζαν οι κάρτες γραφικών με ολοκληρωμένα της nVIDIA σε ορισμένα παιχνίδια (Tekken). Τέλος, οι φίλοι του PlayStation δεν θα πρέπει να παραλείψουν να επισκεφτούν τρεις ακόμα ενδιαφέρουσες διευθύνσεις. Η πρώτη από αυτές (http://pcsx.emuforce.com) είναι η επίσημη σελίδα του PCSX, του πολύ καλού emulator που αποτελεί δημιούργημα του Shadow και της παρέας του. Πριν από λίγο καιρό κυκλοφόρησε ένα port του εξομοιωτή για Linux! Οι αμετανόητοι εραστές του πιγκουίνου πρέπει να τη δουν οπωσδήποτε. Βέβαια, η ανταγωνιστική ομάδα FPSE δεν μπορούσε να μείνει με σταυρωμένα χέρια. Θα θυμάστε, άλλωστε, τον πόλεμο δηλώσεων που είχε ξεσπάσει πριν από μερικούς μήνες, ο οποίος απείλησε, προς στιγμήν, να τινάξει στον αέρα αρκετές προσπάθειες εξομοίωσης PSX. Πολλές φορές, όμως, είναι καλύτερα να πατάς τα πλήκτρα παρά να μιλάς, έτσι, όταν οι φαφλατάδες προγραμματιστές στρώθηκαν στη δουλειά, τα κατάφεραν αρκετά καλά. Μπορείτε να βρείτε τους καρπούς των κόπων τους στη διεύθυνση http://fpse.emusphere.com. Η τρίτη και τελευταία διεύθυνση οδηγεί στη δικτυακή κατοικία της ομάδας που ευθύνεται για τον AdriPSX, έναν emulator που, αν και ξεκίνησε χωρίς πολλές τυμπανοκρουσίες, έχει καταφέρει να κερδίσει μια αξιοζήλευτη θέση στο στερέωμα των εξομοιωτών για PlayStation.

THE END IS THE BEGINNING IS THE END

Τι δουλειά έχει ο τίτλος του τραγουδιού των Smashing Pumpkins σε ένα άρθρο που έχει ως θέμα τους εξομοιωτές; Μήπως βγήκε καινούριος εξομοιωτής για PlayStation 2 και φέρει αυτήν την ονομασία; Μήπως ο άθλιος συντάκτης βρήκε ακόμα έναν τρόπο να παραπλανήσει το αναγνωστικό κοινό, για να κερδίσει τις εντυπώσεις; Ξέρω, σας έχω συνηθίσει σε τέτοιου είδους χωρατά, μόνο που, αυτήν τη φορά, η Πρωταπριλιά έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Τι θέλει να πει ο ποιητής, λοιπόν, με αυτόν το στίχο; Και τι θέλει να πει ο συντάκτης, χρησιμοποιώντας το στίχο του ποιητή; Πόσες βουρδουλιές θα μου ρίξει ο Βαγγέλης, επειδή αντί να μπω στο θέμα, το έχω ρίξει στην αμπελοφιλοσοφία; Η αλήθεια είναι, πάντως, ότι είμαι λιγάκι μπερδεμένος και δεν μπορώ να αποφασίσω πώς θα το πω.... και σε σας, αλλά κυρίως στον εαυτό μου. Το παρόν άρθρο είναι το τελευταίο μου στη στήλη "Emulators' Corner", ενώ το ίδιο συμβαίνει και για το αντίστοιχο άρθρο της στήλης "Abandonware". Δυστυχώς, η παγκοσμίως γνωστή τακτική της αναβολής, την οποία έχω υιοθετήσει τα τελευταία χρόνια και συνοψίζεται με τη ρήση "Αν σηκωθείς το πρωί και έχεις όρεξη για δουλειά, ξάπλωσε και περίμενε να σου περάσει", έφερε το αναμενόμενο αποτέλεσμα: Τη συγκέντρωση, δηλαδή, ενός απελπιστικά μεγάλου όγκου εργασίας, η οποία πρέπει να βγει σε ένα εξαιρετικά μικρό χρονικό διάστημα, αν θέλω, βέβαια, να τελειώσω κάποια στιγμή το άτιμο το Πολυτεχνείο. Είναι σίγουρο, πάντως, ότι δεν θα παρατήσω το σπορ του emulation, θα παρακολουθώ στενά τις εξελίξεις και δεν αποκλείεται να επανέλθω, στο μέλλον, με κάποιο σχετικό άρθρο, για να θυμηθούμε τα παλιά.

Κατά τη διάρκεια της διαδρομής, υπήρξαν, βέβαια, καλές και κακές στιγμές, με τις τελευταίες να αποτελούν, ευτυχώς, μικρές παρενθέσεις. Οι αισιόδοξες προβλέψεις μου, που αφορούσαν στη γενικότερη επικράτηση των εξομοιωτών και στην εξίσωση όλων των gaming platforms μένουν, προς το παρόν, ανεκπλήρωτες. Η κυκλοφορία του Bleemcast, όμως, δείχνει ξεκάθαρα πως οδεύουμε προς αυτήν την κατεύθυνση. Το αν οι συνέπειες αυτής της εξέλιξης θα είναι ευεργετικές ή όχι για τον gamer είναι κάτι που θα διαπιστώσουμε εν καιρώ. Αυτό που προέχει, στην παρούσα φάση, είναι η έξοδος της σκηνής των εξομοιωτών από την - προσωρινή, ας ελπίσουμε - περίοδο της στασιμότητας. Η συσπείρωση των προγραμματιστών και η προσανατολισμένη κίνησή τους (οργάνωση και συνολική δουλειά κι όχι σποραδικές προσπάθειες) προς συγκεκριμένες κατευθύνσεις (π.χ. εξομοίωση PlayStation 2) είναι ικανές, κατά τη γνώμη μου, να οδηγήσουν το emulation στα επιθυμητά αποτελέσματα.

Κλείνοντας αυτόν το σύντομο επίλογο, θεωρώ υποχρέωσή μου να ευχαριστήσω όλους όσοι συνέβαλαν, με τον ένα ή με τον άλλο τρόπο, στην πορεία της στήλης. Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει στους Βαγγέλη Κράτσα, που είχε την καταπληκτική ιδέα να μου αναθέσει τη στήλη, Ηλία Καφούρο, Πέτρο Παπαθανασίου, Θανάση Αγγέλου, που επωμίστηκαν το βάρος της συγκέντρωσης του υλικού του συνοδευτικού CD, Γιάννη Μπελούρη, για τη σημαντική βοήθεια που μου παρείχε όταν πρωτοξεκινούσα τη στήλη, Shadow, Solamnic, Bad Sector, για την ενεργό συμμετοχή τους στη σκηνή των emulators, Σάββα Στοκίδη, Τάσο Σαββίδη, για τις ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες απόψεις τους.

Να είστε όλοι καλά. Καλό καλοκαίρι και, βέβαια, καλό emulation!

PC

PC & Multimedia

TV-TUNER SERIES



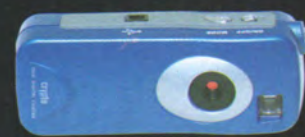
TV-Radio tuner PCI
TV PCI

COMPACT CAMERA



Compact PLUS USB Web Cam
Compact USB Web Cam

DUAL DIGITAL CAMERA



Web camera & Φωτογραφική μηχανή





ΜΕ ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

- **Προσφέρουν τεχνολογία αιχμής με μεγάλη διάρκεια ζωής**
- **Εξασφαλίζουν εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στο Internet** με τα περιφερειακά της Crypto
- **Επεκτάσιμα με εσωτερικές κάρτες PCI ή με εξωτερικά περιφερειακά USB**
- **Είναι εξοπλισμένα με τη νέα τεχνολογία ACPI που τα κάνει να σβήνουν αυτόματα και να επανέρχονται με το πάτημα ενός πλήκτρου**
- **Μικρά** σε μέγεθος, με **ελκυστική εμφάνιση** για να προσαρμόζονται εύκολα στο χώρο σας
- **Απλά στη χρήση** και **φιλικά προς το περιβάλλον** (με ελάχιστη κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος)
- **Μιλάει τη γλώσσα σας,** αφού όλες οι οδηγίες χρήσης τους είναι στα ελληνικά
- **Διαθέτουν άριστη ποιότητα υλικών** που εξασφαλίζουν την καλύτερη σχέση τιμής προς απόδοση
- **Συνδυάζουν επώνυμη ποιότητα, αξιοπιστία και υποστήριξη Crypto**
- **Προσφέρονται με 3 χρόνια εγγύηση**

Ενημερωθείτε για τα σημεία πώλησης του i-net στο 612.2513

Βασική σύνθεση
M/B Biostar Chipset VIA 133 / 686A
VGA on board Trident Blade 3D 2 – 8MB
64 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 10 GB ATA 100
CD-ROM 52x
Modem CRYPTO Best 56K PCI
Sound Card on board AC-97 2.1 Codec
Ποντίκι Scroll
Ηχεία 140W ή 180W (iNet)
2 USB, 1 serial, 1 parallel, 1 game
MS Windows ME
Δώρο 1 μήνας INTERNET, Star Office

Επιλογές
CPU Intel Celeron ή Pentium III
CPU AMD Duron ή Athlon
VGA on board S3 Savage4 8 – 32MB
Graphics 16/32/64MB AGPx4
128 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 20/30 GB ATA 100
CD-RW & DVD
Όλα τα περιφερειακά προϊόντα CRYPTO
Οθόνη της επιλογής σας

μ' ένα click
ενημερωθείτε για τις τιμές και φτιάξτε το PC που ταιριάζει στις ανάγκες σας
στο www.crypto.gr

LEISURE SUIT LARRY

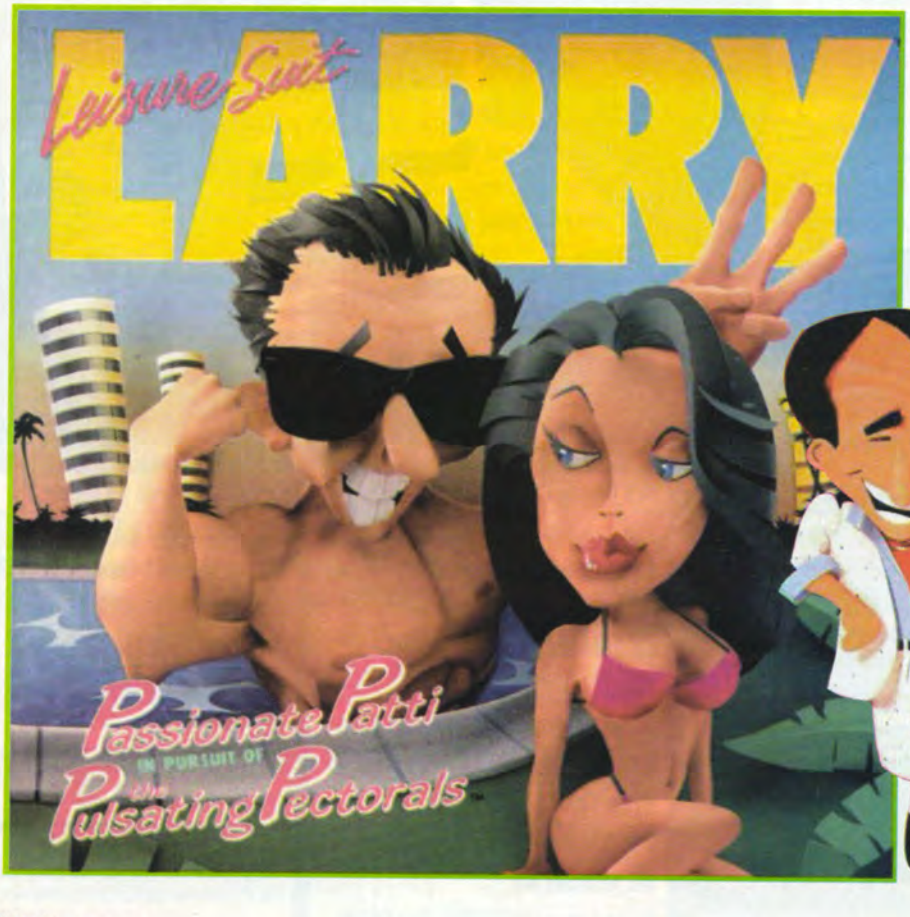
Ο πασίγνωστος Larry Laffer θα είναι ο πρωταγωνιστής της στήλης στο παρόν τεύχος. Ωστόσο, θα ήθελα να σας προτρέψω να επισκεφτείτε τη σελίδα http://www.bhlegend.com /icas/ και να συμπληρώσετε την αίτηση που θα βρείτε εκεί. Βιαστείτε! Η IDSA ανέλαβε πάλι δράση και κλείνει το ένα site μετά το άλλο!

The master of disaster!

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Τι συμβαίνει όταν ένας φέρελπις προγραμματιστής θέλει να κατασκευάσει μία βάση δεδομένων για τον Apple II, αλλά δεν είναι σίγουρος αν ο υπολογιστής μπορεί να προσφέρει την απαιτούμενη υπολογιστική ισχύ; Μα, είναι πολύ απλό! Φτιάχνει ένα text adventure, η μηχανή του οποίου περιλαμβάνει μερικές από τις "βαρύτερες" ρουτίνες που θα χρησιμοποιηθούν στο κυρίως πρόγραμμα. Περίεργη μέθοδος, είναι αλήθεια, αλλά αποτελεσματική. Βέβαια, όταν το όνομα του προγραμματιστή είναι Al Lowe, το text adventure γίνεται ακόμα πιο περίεργο από το λόγο για τον οποίο δημιουργήθηκε. Βλέπετε, ο χώρος στον οποίο διαδραματίζεται το παιχνίδι δεν έχει καμία σχέση με το επικό Daventry των μάγων και των ιπποτών και ο στόχος του παίκτη δεν είναι να ελευθερώσει κάποια εξωτική πριγκίπισσα. Ο Al Lowe τοποθετεί τον ήρωά του στην απατηλή χώρα του αμερικανικού ονείρου, το μυθικό Las Vegas, και του αναθέτει να παρενοχλήσει σεξουαλικά οποιαδήποτε γυναίκα βρει στο δρόμο του! Ιερός σκοπός, ο οποίος υλοποιείται από τον πρωταγωνιστή με τελετουργικά άθλιες μεθόδους, οι οποίες θα αναλυθούν στη συνέχεια. Ο Al Lowe, έχοντας μείνει ιδιαίτερα ικανοποιημένος από το τερατούργημά του, πιστεύει ότι είναι κρίμα να το περιορίζει στους θλιβερούς τοίχους του γραφείου του. Οχι, το Soft Porn είναι ένα μεγαλειώδες έργο, το οποίο πρέπει να δουν όλοι οι gamers! Οταν ο Al δείχνει το παιχνίδι στον Ken Williams, πρόεδρο της Sierra, εκείνος κατενθουσιάζεται και δηλώνει πρόθυμος να το εκδώσει (για τους Apple II). Οι πωλήσεις δικαιώνουν απόλυτα το ταλέντο του Al και τη διαίσθηση του Ken: 25.000 κομμάτια, τη στιγμή που ο αριθμός των Apple II που είχαν πωληθεί μέχρι εκείνη τη στιγμή έφτανε τις 100.000.

Με την έλευση της καινούριας μηχανής γραφικών της Sierra (AGI), ο Ken αναθέτει στον Al τη μεταφορά του Soft Porn στο γνώριμο ψευδοτρισδιάστατο μοτίβο. Ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού αποκτά όνομα, μεγάλα αυτιά, μερικά δολάρια κι ένα κουστούμι από πολυεστέρα. Ο αμίμητος Larry, ο μεγαλύτερος (και πιο ανάξιος) εραστής όλων των εποχών, είναι εδώ κι ο δρόμος για τη δόξα είναι πλέον ανοιχτός.



ΣΤΟ ΠΑΡΑΣΚΗΝΙΟ

Αν και από καιρό ήθελα να γράψω ένα άρθρο με θέμα τον τρισάθλιο αντιήρωα της Sierra, η υλοποίηση της ιδέας έπαιρνε συνεχώς αναβολή. Αιτία, η φύση των περιπετειών του Larry, η οποία τοποθετεί τα παιχνίδια της σειράς στην κατηγορία των τίτλων που απευθύνονται σε ενήλικες: Καταστάσεις που στηρίζονται στη διακωμώδηση της σεξουαλικής συμπεριφοράς και στον τζόγο, φθηνοί χαρακτήρες με απαράδεκτη κοινωνική υπόσταση και μία ελαφρώς απαισιόδοξη σατιρική στάση απέναντι στη ζωή. Είναι εύκολο να πιστέψεις ότι ο Al Lowe δεν είναι παρά ένας συνηθισμένος γελωτοποιός, που ξεγελά το ακροατήριο με εύπεπτα και εφήμερα αστεία και χοντράδες. Μάλιστα, αν το έργο του κριθεί από μία τέτοιου είδους σκοπιά, είναι πιθανόν να χαρακτηριστεί επιβλαβές για την ψυχική υγεία των παιδιών. Πρέπει να ση-



Ο Larry σε ένα παιχνίδι μυστηρίου και ερωτικής φαντασίας.



Το τελευταίο (και πιο τολμηρό) μέρος της σειράς.

μειώσουμε, άλλωστε, ότι ο δημοφιλής δημιουργός έχει εκατομμύρια οπαδούς, αλλά και άλλους τόσους φανατικούς επικριτές. Κατά τη συγγραφή, λοιπόν, ενός άρθρου, που έχει στόχο να παρουσιάσει τον Larry, αλλά και τον άνθρωπο που κρύβεται πίσω από αυτόν, είναι απαραίτητη η αποστασιοποίηση από τη λάμψη του κουτοπόνηρου χαμόγελου του πρωταγωνιστή και η ταυτόχρονη αναζήτηση των λόγων που συνέτειναν στη δημιουργία του.

Βασικό επιχείρημα στην προσπάθειά μας να αποδείξουμε το βάθος του χαρακτήρα είναι ο τρόπος δημιουργίας του. Γιατί, όπως διαβάσατε στην αρχή του άρθρου, ο Larry δεν ήταν ένα κατασκεύασμα, ένα κόλπο του marketing που στόχευε να ανεβάσει τις πωλήσεις, αλλά ένας ήρωας που έφτιαξε ο Al Lowe για την προσωπική ευχαρίστησή του, χωρίς να έχει, αρχικά, τουλάχιστον, την πρόθεση να τον εκμεταλλευτεί εμπορικά. Το γεγονός αυτό κάνει τον Larry αυθεντικό, ενώ είναι σίγουρο ότι του χαρίζει κι ένα μέρος του χαρακτήρα του δημιουργού του. Ο Larry δεν έχει φραγμούς, δοκιμάζει τα πάντα, γίνεται περίγελος, όμως ποτέ δεν το βάζει κάτω (και, βέβαια, στο τέλος πάντα βγαίνει κερδισμένος). Ο Larry είναι όλα όσα περνούσαν από το μυαλό του Al Lowe κάποιες σκοτεινές νύχτες στο γραφείο του, κατά τη διάρκεια της μονότονης - αρκετές φορές - εργασίας του, και δεν τολμούσε να πραγματοποιήσει.

Είναι σημαντικό, εξάλλου, να ξεπεράσουμε τα στενά όρια των αστείων που αφορούν στο σεξ και να κοιτάξουμε λίγο πιο μακριά: Δεν είναι το γενετήσιο ένστικτο της αναπαραγωγής που θέλει να διακωμωδήσει ο Al Lowe, αλλά η εικόνα της σημερινής κοινωνίας. Σε όλες τις περιπέτειες του δαιμόνιου εραστή, τα φαινόμενα της υπερκατανάλωσης, της παραπληροφόρησης, της ανθρώπινης αλλοτρίωσης και της εκμετάλλευσης είναι κάτι παραπάνω από έκδηλα. Ο Larry, σε τελική ανάλυση, δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένας φτωχός και μόνος loser, με ένα και μοναδικό πάθος: την αναζήτηση ερωτικών συντρόφων (δεν είναι ξεκάθαρο κατά πόσο είναι αυθόρμητο ή προέρχεται από την ανάγκη του πρωταγωνιστή για κοινωνική αποδοχή και αυτοπροβολή).

Νομίζω, πάντως, ότι αρκετά ασχοληθήκαμε με τις "φιλοσοφικές" προεκτάσεις του φαινομένου Larry (αν μπορούν να χαρακτηριστούν έτσι και, βέβαια, αν υφίστανται!). Σκοπός μου ήταν να δείξω αφ' ενός ότι υπάρχουν πάντα σοβαρά πράγματα μέσα στο γελοίο, αφ' ετέρου ότι ο χαρακτηρισμός του Larry ως "το παιχνίδι στο οποίο προχωράς και πηδάς" είναι μάλλον άδικη.

ΑΘΛΙΟΤΗΤΕΣ

"Hello... My name is Larry, Larry Laffer!". Αυτός είναι ο χαρακτηριστικός τρόπος με τον οποίο ο φίλος μας πλησιάζει τα ανυποψίαστα θύματά του. Δεν είναι δα και το πρώτο μπόι (μισή μερίδα), τα μαλλιά του δεν είναι πυκνά (καραφλίτσα στο πίσω μέρος), η μύτη του απέχει πολύ από το χαρακτηρισμό "γαλλική" (είναι σαν μελιτζάνα). Φοράει πάντα το χαρακτηριστικό άσπρο κουστούμι, αλλά και ένα αιώνιο χαζοχαρούμενο χαμόγελο, που δεν αφήνει στις γυναίκες την παραμικρή αμφιβολία για τις προθέσεις του. Θα κάνει τα πάντα για να τις ρίξει στο κρεβάτι: Θα αποφύγει θηριώδεις προαγωγούς (sic) χρησιμοποιώντας ένα τηλεκοντρόλ, θα κερδίσει στα ζάρια με όπλο την τύχη (και μία κονσέρβα φασόλια), θα ανατινάξει το κρησφύγετο ενός σατανικού επιστήμονα με σύμμαχο μια αλοιφή αποκατάστασης του τριχωτού της κεφαλής, θα μεταμφιεστεί σε μπαλαρίνα (φορώντας μία απερίγραπτη στολή, που αποτελείται από ένα εσώρουχο τύπου tanga και αμέτρητα φτερά) και, τέλος, θα βρεθεί αντιμέτωπος με την τρομερή δοκιμασία του αρχηγού των ιθαγενών: τη δημιουργία ενός προγράμματος σε γλώσσα μηχανής!

Σήμα κατατεθέν της σειράς ήταν οι εξωφρενικές περιγραφές των τοποθεσιών, καθώς και οι απαντήσεις που έδινε το παιχνίδι, στην περίπτωση που έδινες μία εντολή που δεν οδηγούσε στην επίλυση κάποιου γρίφου. Χαρακτηριστική είναι η διήγηση του Al Lowe, που αναφέρεται σε ένα περιστατικό που έλαβε χώρα στα στούντιο μιας κινηματογραφικής εταιρείας. Ο δημιουργός είχε κληθεί να παρουσιάσει το Larry 1 στους παραγωγούς, οι οποίοι σκέφτονταν να γυρίσουν ταινία με θέμα τις περιπέτειες του Larry. Ο ήρωάς μας βρισκόταν στην τουαλέτα του μπαρ του Lefty (όπου παίρνεις το δαχτυλίδι από τον νιπτήρα, αλλά διαβάζεις και το password που πρέπει να δώσεις στον προαγωγό, ώστε να σου ανοίξει την πόρτα). Ο Al Lowe, προκειμένου να δείξει το πλήθος των λέξεων και φράσεων που μπορούσε να καταλάβει το παιχνίδι, ζήτησε από το ακροατήριο να του δώσει την επόμενη εντολή. Σχεδόν αμέσως πετάχτηκε ένας εξυπνάκιας και φώναξε γεμάτος ενθουσιασμό: "Masturbate!" Ο Al χαμογέλασε με αμηχανία, γιατί δεν θυμόταν αν είχε προβλέ-

ψει απάντηση για την αναπάντεχη - αλλά σύμφωνη με το πνεύμα του παιχνιδιού - απαίτηση. Φανταστείτε τι έγινε στην αίθουσα όταν το πρόγραμμα απάντησε με απόλυτη φυσικότητα: "The whole idea was to stop doing that, Larry!"

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Αν και σε όλα τα παιχνίδια της σειράς ο βασικός στόχος του ήρωα είναι ένας, κάθε περιπέτεια διατηρεί έναν αυτόνομο χαρακτήρα, που τη διαφοροποιεί σημαντικά από όλες τις υπόλοιπες. Οι διαφορές εντοπίζονται, πρώτα απ' όλα, στον τομέα εξέλιξης της δράσης. Από το τελείως ανοιχτό πεδίο του πρώτου επεισοδίου της σειράς, ο παίκτης μεταφέρεται στο "μονόδρομο" του Looking for Love (in several wrong places), ενώ στη συνέχεια παίρνει μέρος σε ένα παιχνίδι διπλής ταυτότητας (Passionate Patti In Pursuit of the Pulsating Pectorals), μια και είναι υποχρεωμένος να χειριστεί τόσο τον Larry όσο και τη νέα κατάκτησή του, την εκρηκτική Patti. Το πέμπτο επεισόδιο προσπαθεί να δώσει στον παίκτη "λίγη ακόμα" από την επιτυχημένη συνταγή του τρίτου επεισοδίου, χωρίς, ωστόσο, να κατορθώνει να προχωρήσει ένα βήμα παραπέρα. Από εδώ και πέρα, όμως, οι αλλαγές στα τεχνικά χαρακτηριστικά των τίτλων (interface, γραφικά, ήχος) επαρκούν για να δώσουν στον παίκτη την πολυπόθητη αίσθηση του καινούριου. Ετσι, στο έκτο επεισόδιο της σειράς ο Larry αποκτά φωνή, ενώ στο έβδομο εμφανίζεται με νέο, ανανεωμένο look (το πέρασμα στην εποχή των καρτούν). Ιδιαίτερα σημαντικές είναι και οι αλλαγές στον τρόπο που ο πρωταγωνιστής χειρίζεται τις καταστάσεις που προκύπτουν και, κατ' επέκταση επιλύει τους γρίφους: Θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο Larry ωριμάζει, μέχρι το έκτο επεισόδιο, εφευρίσκοντας σταδιακά όλο και πιο "σοφιστικέ" μεθόδους. Βέβαια, στο Love for sail (Larry 7) παρατηρούμε ένα πισωγύρισμα στις μέρες της λογικής του παραλόγου και των συμπτώσεων, όμως ο Al Lowe είναι πλέον ένας ώριμος, καταξιωμένος δημιουργός και ξέρει να κρατά τις ισορροπίες.

Οπως συμβαίνει συνήθως με τις σειρές που αγαπήσαμε (και βέβαια, παρακολουθήσαμε καθ' όλη τη διάρκεια της εξέλιξής τους), είναι εξαιρετικά δύσκολο να ξεχωρίσουμε κάποιο επεισόδιο, δίνοντάς του τον τίτλο του "καλύτερου". Ειδικά στα Larry, όπου το γέλιο βγαίνει αυθόρμητα από παντού (ειδικά εκεί που δεν το περιμένεις), η επιλογή είναι ιδιαίτερα δύσκολη. Το πιο "ολοκληρωμένο" μέρος είναι κατά τη γνώμη μου το τρίτο, όπου το χιούμορ είναι πιο κοφτερό από ποτέ (όσο το μαχαίρι που χρησιμοποιείς για να φτιάξεις το... ερωτικό άγαλμα), ενώ, παράλληλα, η δυνατότητα χειρισμού μιας γυναίκας, της ακαταμάχητης Patti (χρησιμοποιεί τα εσώρουχά της ως όπλα για την επίλυση των γρίφων), δίνει στον παίκτη μία ενδιαφέρουσα οπτική γωνία. Φυσικά, δεν μπορώ να υποτιμήσω τη δύναμη του πρώτου επεισοδίου, η ολοκλήρωση του οποίου μου έδωσε ιδιαίτερη ικανοποίηση. Από την άλλη πλευρά, το πέμπτο και το έκτο μέρος, αν και τα έπαιξα μέχρι τέλους, δεν με "άγγιξαν". Τα θυμάμαι πολύ αμυδρά, λες και δεν ασχολήθηκα ποτέ μαζί τους. Το 5 έχει, βέβαια, μια μυστηριώδη "μαφιόζικη" ατμόσφαιρα, η οποία ενισχύεται από το καταπληκτικό συνοδευτικό soundtrack, όμως μου είναι δύσκολο να συσχετίσω τον Larry με όλες αυτές τις ίντριγκες και τις συνωμοσίες. Θέλω κάτι πιο "προφανές", πιο "γελοίο". Ετσι, το έβδομο μέρος της σειράς ήταν για μένα ένας πραγματικός παράδεισος: Το θέατρο του παραλόγου σ' ένα κρουαζιερόπλοιο, με τον Larry πιο ορμητικό και πιο χυδαίο από ποτέ! Δυστυχώς, δεν μπορώ να μπω σε περισσότερες λεπτομέρειες, μια και οι καταστάσεις που προκύπτουν στην εξέλιξη της ιστορίας είναι από τις πιο άσεμνες που θα συναντήσει ο παίκτης σε παιχνίδι που απευθύνεται σε τόσο ευρύ κοινό, το οποίο μάλιστα προέρχεται από μία τόσο ονομαστή εταιρεία. Πολλά είναι τα σημεία που σοκάρουν ακόμα και τον πλέον υποψιασμένο παίκτη, κάτι που ώθησε πολλούς reviewers να γράψουν δυσμενέστατες κριτικές για το παιχνίδι. Εγώ, πάντως, το λατρεύω!



Λίγοι γνωρίζουν ότι οι πωλήσεις του Larry 1 τον πρώτο χρόνο κυκλοφορίας του μετά βίας έφταναν τα 4.000 αντίτυπα.



Ο Larry επισκέπτεται ένα υπερπολυτελές θέρετρο και, βέβαια, σπέρνει τον πανικό στο γυναικείο (και όχι μόνο) πληθυσμό.



Ενα σπαρταριστό κυνήγι κατασκόπων (και γυναικείων εσωρούχων).

ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟ

Υπάρχουν αμέτρητα sites στο Διαδίκτυο που ασχολούνται με τον μεγάλο εραστή Larry Laffer και τις θεότρελες περιπέτειές του. Ωστόσο, η αναζήτηση του φίλου της σειράς θα πρέπει να αρχίσει από την καταπληκτική σελίδα του μεγάλου Al Lowe (http://www.allowe.com). Εκεί θα βρείτε όλα όσα θα θέλατε να μάθετε για τον δημοφιλή δημιουργό: Βιογραφικά στοιχεία, συνεντεύξεις, τους λόγους για τους οποίους δεν κυκλοφόρησε ποτέ το 4ο μέρος της σειράς και, φυσικά, links για τα καλύτερα sites με θέμα τον Larry. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει ένα κείμενο του Al Lowe, στο οποίο δηλώνει ότι, ενώ επιθυμεί να δουλέψει πάνω στο 8ο Larry, η Sierra, η οποία διατηρεί τα πνευματικά δικαιώματα της σειράς, δεν του το επιτρέπει. Ειρωνεία; Αχαριστία; Ψυχρός υπολογισμός και ατολμία από την πλευρά των καινούριων ιδιοκτητών; Σίγουρα, πάντως, πρόκειται ακόμα μία μαύρη κηλίδα στην ιστορία της εταιρείας που καθιερώθηκε από τα adventure games. PC



Harry Potter
Το νεο παιχνιδι
με συλλεκτικες καρτες
Delivery Owl
Creature
Owl
Health: 1
Bluebell Flames
Spell
Care of Magical Creatures
Lesson
Διαβασατε το βιβλιο
τωρα...
παιξτε το παιχνιδι!
Wizards of the Coast
WB
κάισσα
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ & ΦΑΝΤΑΣΙΑ
ΑΝΟΙΚΤΗ ΓΡΑΜΜΗ - ΤΗΛ: 6929165

Ο ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ ΤΟΥ GAMER

Διακοπές και... παιχνίδι!

Αύγουστος, ο μήνας των διακοπών, της διασκέδασης και της ξεκούρασης, όπως όλοι λένε. Για τους gamers, βέβαια, τα πράγματα είναι αλλιώς. Ο Αύγουστος είναι ο μήνας που δοκιμάζουν χωρίς πίεση χρόνου παιχνίδια που πάντα ήθελαν αλλά δεν έβρισκαν την ευκαιρία να παίξουν ή που κάποια υποχρέωση (γονείς, σχολεία, σχολές ή φίλοι) τους ανάγκαζε να βάλουν στην άκρη. Και, φυσικά, είναι ο μήνας που προσφέρει χρόνο για μακρόσυρτα sessions, για επικά παιχνίδια.

του Μίλτου Κύρκου

Το γνωστό ερώτημα που διαβάζαμε στα παλιά λευκώματα, το ξέρετε φαντάζομαι: "Αν ήσαστε ναυαγός σε ένα ερημονήσι και μπορούσατε να κρατήσετε μόνο πέντε πράγματα, τι θα παίρνατε μαζί σας;" Κάνοντας μία μικρή παραλλαγή, για να δούμε ποια είναι τα 5 πράγματα που ο καλός gamer θα έπαιρνε μαζί του το καλοκαίρι στις μακρινές παραλίες!

1. Dungeon Master's Guide και Players' Handbook, του Dungeons & Dragons

Σίγουρα το νούμερο 1 θα μετατρέψει τα μακρόσυρτα απογεύματα σε συναρπαστικές περιπέτειες και θα φέρει άλλους κόσμους κοντά μας. Τίποτε πιο εντυπωσιακό από ένα παιχνίδι ρόλων με καλή παρέα, τίποτα πιο εύκολο για να σχηματιστεί μια παρέα από έναν καλό Dungeon Master. Τώρα είναι η ευκαιρία να κερδίσει κάποιος αυτά τα extra levels που θέλει ή να ολοκληρωθεί και η πιο φιλόδοξη περιπέτεια. Ο κόσμος σώζεται από τις δυνάμεις του καλού χιλιάδες φορές κάθε καλοκαίρι, αλλά ακόμη και αν οι ήρωες αποτύχουν, ε, και αύριο μέρα είναι!

2. Μία τράπουλα του Magic: The Gathering ή, καλύτερα, την εισαγωγική τράπουλα της 7ης έκδοσης

Τα περίεργα πλάσματα του Magic και οι μαγείες του παιχνιδιού σίγουρα, εκτός από μία πρόκληση στο μυαλό, αποτελούν και μία ενδιαφέρουσα ενασχόληση για την παραλία. Εύκολο στο να το μάθει κανείς, αλλά δύσκολο στη στρατηγική, το Magic προσφέρει τη χαρά τού να παίζεις χωρίς να καταλαβαίνεις ότι περνάει η ώρα. Με τα γρήγορα παιχνίδια του και την ανεξάντλητη δυνατότητα συνδυασμών που προσφέρει, βάζει τους παίκτες στη διαδικασία της συνεχούς δοκιμής και σύγκρισης, της δημιουργίας και του ελέγχου όλο και νέων στρατηγικών. Και όταν η νύχτα πέφτει, παραμένει μέχρι το άλλο πρωί η απορία: "Εάν είχα βάλει δύο ακόμη creatures με 5/5, τι θα γινόταν;"



Η εισαγωγική τράπουλα είναι ο πιο εύκολος τρόπος να μάθει κάποιος το Magic: The Gathering, να αποκτήσει μία στέρεη βάση στη λογική του παιχνιδιού και να δοκιμάσει με εύκολο τρόπο τι σημαίνει το deck Building και γιατί όλες οι κάρτες μπορεί να αποδειχτούν πολύτιμες!

3. The Summoning, το πρώτο μέρος της τριλογίας του Try Denning που εκτυλίσσεται στα Forgotten Realms

Ενα αρχαίο κακό απελευθερώνεται, μία αρχαία πόλη επιστρέφει από το επίπεδο των σκιών, ένα νέο είδος μαγείας εμφανίζεται στον κόσμο. Για όσους αγαπούν τις περιπέτειες με μάγους και πολεμιστές, για όσους θέλουν να γνωρίσουν τα Forgotten Realms, τον πιο πολυσύχναστο κόσμο των role playing gamers. Στη σειρά των Novels της Wizards of the Coast για το Dungeons & Dragons.

Η ΚΑΪΣΣΑ ΚΑΙ ΣΤΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

Καινούριο κατάστημα προστίθεται στην οικογένεια της Κάισσα, αυτή τη φορά στα (παραμελημένα) Δυτικά Προάστια, και για την ακρίβεια στο Περιστέρι. Στο τεύχος του Σεπτεμβρίου θα έχουμε αναλυτική παρουσίαση του νέου καταστήματος, που θα εξυπηρετεί σίγουρα τις ανάγκες τόσων gamers που κατοικούν στις περιοχές, πέρα από το ποτάμι. Με αυτό τα καταστήματα Κάισσα στην Αθήνα φτάνουν τα επτά (μαγικός αριθμός), αν και οι φήμες λένε πως πολύ σύντομα θα γίνουν οκτώ! Φαίνεται πως τα επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας εξαπλώνουν το κοινό τους και κατακτούν και νέες περιοχές!

4. Ενα deck από Warlords

Τίποτε καλύτερο από καθαρή σφαγή για να περάσει όμορφα η ημέρα. Πολεμιστές που ρίχνονται στη μάχη με σχέδιο, τακτική και δίψα για αίμα. Κάθε deck έχει τους δικούς του ήρωες, που όλοι όμως μοιάζουν σε κάτι: Εάν τους αφήσεις, θα τα καταστρέψουν όλα! Το πιο επιτυχημένο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες σε επίπεδο "πολεμικής αναπαράστασης", το Warlords, ικανοποιεί όλους όσοι θέλουν να βλέπουν πολεμιστές, μυθικά σπαθιά, πολεμικά άτια, καταστροφική μαγεία και πανίσχυρες φυλές στο μονοπάτι του πολέμου. Η χρήση του 20πλευρου ζαριού αποτελεί ακόμη έναν παράγοντα αδρεναλίνης που τεντώνει τα νεύρα στο έπακρο. Κανείς δεν είναι ασφαλής στη χώρα των Warlords...

5. Lord of the Rings, το επιτραπέζιο παιχνίδι

Εκεί όπου οι παίκτες δεν είναι αντίπαλοι αλλά μέλη της συντροφιάς του Δαχτυλιδιού και αντιμετωπίζουν από κοινού τη σκοτεινή απειλή του Sauron. Κινούμενοι στα πασίγνωστα μέρη της Μέσης Γης οι παίκτες αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις της περιπέτειας με διαρκείς επιλογές και ρίσκο. Ενα παιχνίδι που ακόμα και όταν καταφέρει η παρέα να το κερδίσει μία φορά, προσφέρει και νέα επίπεδα δυσκολίας, καθώς επίσης πολλές ακόμα επιλογές στο "και εάν έκανα...". Ενα κλασικό πια παιχνίδι, πρώτο στη λίστα του amazon.com στις αγορές, υποψήφιο για παιχνίδι της χρονιάς και ό,τι πρέπει για όλους όσοι αγαπούν τους θησαυρούς της Middle-Earth και του Tolkien.

Οσο για τα υπόλοιπα, δεν χρειάζεται και πολύ μυαλό για να τα μετρήσουμε. Αντηλιακό για την παραλία, γιατί όταν παίζουμε δεν καταλαβαίνουμε τι θερμοκρασία έχει, το αποτέλεσμα όμως είναι αρκετά επώδυνο (όχι χειρότερο, βέβαια, από την οποία ήττα μας...), ένα καλό βιβλίο για τον/τη φίλο/η μας για να έχει να ασχολείται όσο εμείς... απολαμβάνουμε τις διακοπές μας και το παρόν τεύχος του "PC Master", που θα προσφέρει πολύ καλή σκιά όταν ξαπλώνουμε στην άμμο ανάσκελα για να μας ζεστάνει ο ήλιος... Θάλασσα, ερχόμαστε!

LORD OF THE RINGS

Μια και αναφερθήκαμε στο Lord of the Rings, τι θα λέγατε για μερικές χαρακτηριστικές σκηνές από την ταινία; Here they go!









RPGA: Η ΕΒΔΟΜΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ολοκληρώθηκε και η έβδομη περιπέτεια στο πλαίσιο της RPGA με τον τίτλο: The Hug of the Night. Οπως οι adventurers κατάλαβαν πολύ γρήγορα, οι ημίγυμνες νύμφες που γύρναγαν στα δάση του Knurl, δεν ήταν τίποτε άλλο παρά μία παγίδα για μία φρικιαστική Night-Hug, ένα τέρας που στο monster Manual περιγράφεται παραστατικά ως εξής: "Φρικιαστικά πλάσματα που η αγάπη τους για το κακό παραλληλίζεται μόνο με την ασκήμια τους!"

Παρά το καλοκαίρι, λοιπόν, πολλοί adventurers δοκίμασαν τη γλύκα των νυμφών και της Night Hug και έφυγαν μετά για τις διακοπές τους με ακόμη μια έγνοια στο κεφάλι τους: "Πώς θα είναι ο νέος χαρακτήρας μου, άραγε;".

Τα μέλη της RPGA έδωσαν ραντεβού τον Σεπτέμβριο για τη συνέχιση της περιπέτειας του Knurl και των Bone Marshes, για την επικράτηση των ανθρώπων ενάντια στα ανθρωποειδή και την αναχαίτιση των ορδών που κατακλύζουν την αγαπημένη χώρα τους. Ε, όπως καταλαβαίνετε, τον Αύγουστο τα Orcs πάνε κι αυτά για τα μπάνια τους...

GAMES FAIR ΣΤΑ ΧΑΝΙΑ

Ολοκληρώθηκε στα Χανιά το ετήσιο διήμερο Games Fair που οργανώνεται από το κατάστημα Μοντέλο - Κάισσα. Για δύο ημέρες οι gamers των Χανίων χόρτασαν από τουρνουά Magic: The Gathering, Pokemon, επιδείξεις Dungeons & Dragons, μάχες με Mage Knights, μονομαχίες με Warlords, αλλά κυρίως με κέφι και διασκέδαση. Αξίζουν συγχαρητήρια στην Αργυρώ Πολυχρονάκη, που είναι η ψυχή της όλης προσπάθειας και κάνει το Μοντέλο το κάστρο των gamers όλης της Ανατολικής Κρήτης με τα Friday Night Magic, το Pokemon League, τα σταθερά τουρνουά και τις εκδηλώσεις.

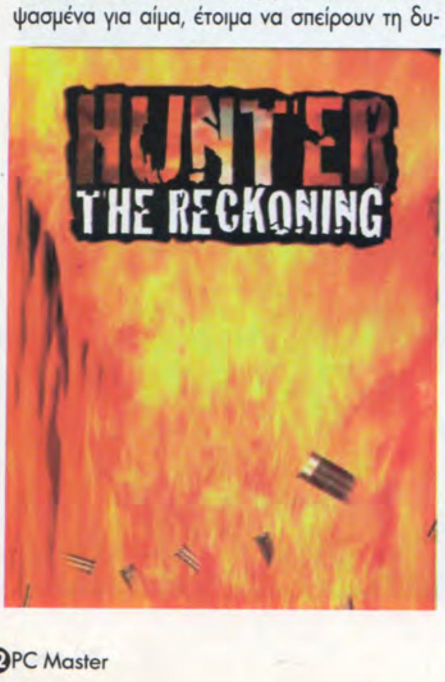


HUNTER THE RECKONING

Τα νέα RPG της White Wolf

Και αυτόν το μήνα το ενδιαφέρον μας μονοπωλεί η White Wolf. Το παιχνίδι που επιλέξαμε να σας παρουσιάσουμε είναι το παλιό, καλό, πασίγνωστο και με φανατικό κοινό Hunter: The Reckoning. Σε αυτό το Pen & Paper RPG οι χαρακτήρες-ήρωες προσωποποιούν κανονικούς ανθρώπους, οι οποίοι καταφέρνουν να ξεδιαλύνουν την ομίχλη που στεκόταν μπροστά στα μάτια τους για αρκετά χρόνια και να δουν ότι ο πραγματικός κόσμος είναι γεμάτος κακές δυνάμεις και υπερφυσικά σατανικά πλάσματα, που κινούν τα νήματα.

"Η ζωή που ζούμε δεν είναι τόσο απλή όσο τη φανταζόμαστε. Η οικογένειά μας, η δουλειά μας, οι φίλοι μας, τα πάντα γύρω μας είναι ένα καλοδουλεμένο ψέμα, που μας εμποδίζει να δούμε την ελεεινή και τερατώδη πραγματικότητα. Τα τέρατα υπάρχουν... είναι αληθινά και είναι εκεί έξω! Λέγοντας τέρατα, βέβαια, δεν εννοώ τους ανθρώπους, γιατί και ένας άνθρωπος μπορεί να είναι τέρας στην ψυχή ή να γίνει σύμφωνα με την ακόλουθη φράση: 'Η σύγχρονη κοινωνία δημιουργεί τέρατα και αποκτηνώνει τον άνθρωπο'. Εδώ έχουμε να κάνουμε με πραγματικά τέρατα, γεμάτα κακία και διψασμένα για αίμα, έτοιμα να σπείρουν τη δυστυχία και την καταστροφή. Πλάσματα τα οποία δεν είναι παιδιά της φύσης, πλάσματα που από την ύπαρξή τους και μόνο αντιτίθενται στους φυσικούς νόμους και στη φυσιολογική ροή της ζωής.



Οταν ήμασταν μικροί, φοβόμασταν το σκοτάδι... φοβόμασταν ότι κάτι κρύβεται κάτω από το κρεβάτι μας... φοβόμασταν ότι οι σκιές είναι ζωντανές και κάτι κρύβεται μέσα τους... Είχαμε όμως απόλυτο δίκιο! Γιατί όλα αυτά ήταν εκεί... και ακόμα είναι, παρακολουθούν κάθε κίνησή μας και ρυθμίζουν τη ζωή μας σύμφωνα με τις δικές τους ανάγκες και τα συμφέροντα, τα οποία είναι πολύ πιο σατανικά και ύπουλα από το να μας σκοτώσουν και να μας φάνε ζωντανούς! Με τον καιρό, όμως, μεγαλώσαμε και το υποσυνείδητό μας λειτούργησε αμυντικά. Προκειμένου να μας τρελάνουν μας έκαναν να πιστέψουμε (έπειτα από παροτρύνσεις και των πρεσβυτέρων) ότι όλα αυτά ήταν της φαντασίας μας. Πόσο λάθος κάναμε... Ολα αυτά που φοβόμαστε μικροί και ακόμα περισσότερα είναι εκεί έξω, μας περιμένουν! Παραμονεύουν, αναμένουν καρτερικά και εμείς εθελοτυφλούμε, για να μη ρισκάρουμε να διαλύσουμε την ήρεμη ζωή μας, τον ψεύτικο κόσμο μας..."

Αυτός είναι ο κόσμος του Hunter: The Reckoning, φίλοι μου. Πιστεύω ότι κατάφερα να μεταφέρω ένα μέρος της ατμόσφαιρας του φοβερού αυτού P&P RPG της White Wolf. Βλέπετε, η μία σελίδα δεν φτάνει ούτε κατά διάνοια για να σας μεταφέρω σε αυτόν το φανταστικό κόσμο. Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι παρόμοιοι με αυτούς των άλλων παιχνιδιών της White Wolf. Είναι πάρα πολύ απλοί και εμβαθύνουν περισσότερο στον ίδιο το χαρακτήρα και όχι τόσο στις δυνάμεις του και τα όπλα του. Οι χαρακτήρες δεν είναι κανονικοί θνητοί, αλλά έχουν ειδικές δυνάμεις-παραφυσικές, οι οποίες αναπτύσσονται όσο περισσότερο έρχονται σε επαφή με τα πλάσματα αυτά, ρισκάροντας όμως να χάσουν την πνευματική ισορροπία τους και να παθιαστούν με αυτό που κάνουν... καταλήγοντας έτσι από Hunters σε Hunted.

Αυτά τα ολίγα για το Hunter: The Reckoning. Οτιδήποτε απορίες έχετε για το παιχνίδι ή αν θέλετε να το γνωρίσετε λίγο καλύτερα πριν να τολμήσετε να ασχοληθείτε μαζί του, μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο Fantasy Shop της Βικτωρίας, τηλ.: 8231072, ή στο Fantasy Shop της Κηφισιάς, τηλ.: 8016041, για να σας εξυπηρετήσουν.

Fantasy Shop

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ

Ο Αύγουστος είναι ο μήνας των διακοπών και, όπως είναι αναμενόμενο, θα υπάρξουν ορισμένες αλλαγές στο πρόγραμμα του Fantasy Shop. Καταρχήν, το Live Vampire, που γινόταν κάθε Παρασκευή, πάει... διακοπές και επιστρέφει τον Σεπτέμβριο ενωμένο και δυνατό (φήμες ακούστηκαν ότι θα πάνε στα Καρπάθια...). Επίσης, τον Αύγουστο δεν θα γίνεται το Friday Night Magic στο Fantasy Shop της Κηφισιάς, οπότε κάνετε μία ανασυγκρότηση των decks σας και από Σεπτέμβριο πάλι. Εκτός αυτών, στις 4 Αυγούστου θα γίνει τουρνουά στο Card Game Vampire: Eternal Flag στις 12:00 (όχι τα μεσάνυχτα) στο Fantasy Shop της Πλατείας Βικτωρίας, 3ης Σεπτεμβρίου 103, τηλ.: 8231072. Τέλος, τα καταστήματα θα παραμένουν κλειστά τις Κυριακές λόγω διακοπών. Καλά μπάνια και τα λέμε τον Σεπτέμβριο!!!

FORGOTTEN REALMS NOVEL: SHATTERED MASK



Η αρχηγός της οικογένειας Uskevren ορκίζεται ότι θα εκδικηθεί το θάνατο του αγαπημένου της. Πάνω στο θυμό της έχει ξεχάσει ένα πράγμα: Σε έναν κόσμο γεμάτο ίντριγκα και απάτη, σκιών και ψεμάτων, στη Sembia, τίποτα δεν είναι ό,τι φαίνεται. Ενας θυμωμένος μάγος που θέλει να γίνει παντοδύναμος, μπορεί να αλλάξει την πραγματικότητα και να διαστρεβλώσει την αλήθεια όποτε το επιθυμεί. Και όταν είναι αποφασισμένος για προδοσία, φόνο και καταστροφή, μπορεί να συνθλίψει ολόκληρο τον κόσμο. Αυτή είναι η τρίτη νουβέλα της σειράς Sembia του κόσμου των Forgotten Realms. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. **2.800 δρχ.** Διατίθεται από την Κάισσα

DRAGONLANCE NOVEL: DRAGON'S BLUFF



Η πόλη-λιμάνι του Flotsam πάντα έλυνε μόνη τα προβλήματά της και δεν ζητούσε ούτε ήθελε βοήθεια από το υπόλοιπο Krynn. Μέχρι που ένας νεαρός μάγος, ο Ulin Majere, και η αρραβωνιαστικιά του καλούνται για να αναγνωρίσουν ένα θύμα δολοφονίας. Γρήγορα ανακαλύπτουν ότι υπάρχουν πολλά περισσότερα στο άγριο λιμάνι από ένα πτώμα, όπως κλέφτες, μαγεία, οι Ιππότες της Neraka και ένας πολύ άπληστος και πολύ επικίνδυνος κόκκινος δράκος. Αυτή είναι η τρίτη νουβέλα της σειράς Crossroads του κόσμου Dragonlance. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. **2.800 δρχ.** Διατίθεται από την Κάισσα

TOME AND BLOOD: A GUIDEBOOK TO WIZARDS & SORCERERS



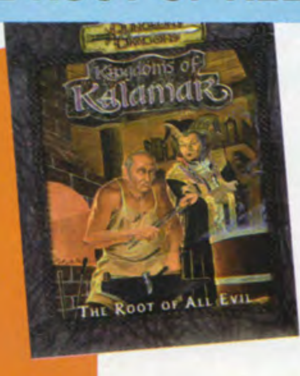
Το Tome and Blood είναι απαραίτητο για τους παίκτες και τον Dungeon Master που θέλουν να προσθέσουν μία καινούρια διάσταση στους μάγους και τους sorcerers. Το βιβλίο περιέχει:

- Νέα feats, ξόρκια και μαγικά αντικείμενα
- Νέες prestige classes, όπως τον dragon disciple, τον fatespinner και τον pale apprentice
- Πληροφορίες για οργανώσεις, όπως το Broken Wands και το Arcane Order
- Χάρτες από τα guilds των μάγων

Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon Master χρειάζεται το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Monster Manual. Οι παίκτες χρειάζονται μόνο το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. **8.000 δρχ.** Διατίθεται από την Κάισσα

THE ROOT OF ALL EVIL



Το The Root of All Evil είναι μία D20 περιπέτεια για πρώτου επιπέδου χαρακτήρες για τον δημοφιλή κόσμο Kingdoms of Kalamar. Μπορεί, όμως, να προσαρμοσθεί εύκολα ώστε να παιχθεί σε όλους τους κόσμους. Οπως όλα τα προϊόντα της Kenzer & Company, αυτή η περιπέτεια έχει σχεδιαστεί ώστε να βοηθήσει τον DM. Εχει φτιαχτεί με τέτοιον τρόπο ώστε να μη χρειάζεται να χάνεται στις σελίδες του βιβλίου για να βρει αυτό που θέλει και να έχει έτσι περισσότερο χρόνο για το παιχνίδι.

Ενα προϊόν της Kenzer and Company. **5.850 δρχ.** Διατίθεται από την Κάισσα

DRAGON MAGAZINE ISSUE 285



Ενα τεύχος αφιερωμένο στα Halfling. Στις σελίδες του περιοδικού θα βρείτε: Τακτικές, εξοπλισμούς, μυστικές συνταγές και feats για halfling, 10 ξόρκια που όλα τα halflings πρέπει να έχουν, πανίσχυρους halfling μάγους (σοβαρά!), Return to the Temple of Elemental Evil: 9 απαίσια τέρατα, 8 σατανικά ξόρκια και έναν οδηγό για να δημιουργείτε δαίμονες, δωρεάν μεγάλο χάρτη της πόλης του Hommlet καθώς επίσης και Preview του παιχνιδιού Chainmail

Το περιοδικό είναι στα αγγλικά.

2.000 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.*

POKEMON CCG: NEO 2 DISCOVERY



Το Neo 2 Discovery περιέχει πολλά νέα pokemon - metal, darkness και baby. Επίσης, για πρώτη φορά εμφανίζονται τα άγνωστα pokemon. Η σειρά έχει 75 κάρτες (71 Pokemon και 4 κάρτες εκπαιδευτή). Η σειρά κυκλοφορεί σε 2 διαφορετικές προκατασκευασμένες τράπουλες των 60 καρτών και σε φακελάκια με έντεκα κάρτες το ένα. Πιάσε όλα τα νέα pokemon της σειράς Neo 2 Discovery και γίνε ο καλύτερος εκπαιδευτής στον κόσμο!

Προκατ/μένες τράπουλες: **4.200 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**
Booster: **1.500 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

RETURN TO THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL



Πριν από χρόνια, γενναίοι ήρωες πολέμησαν και νίκησαν τους δαίμονες του Temple of Elemental Evil. Τώρα, σκοτεινές δυνάμεις ψιθυρίζουν ξανά στις σκιές του εγκαταλελειμμένου ναού - δυνάμεις πιο ύπουλες και πιο επικίνδυνες από οποιεσδήποτε μπορεί να φανταστεί κάποιος. Το κακό επέστρεψε ξανά και απειλεί το χωριό του Hommlet.

Οι χαρακτήρες πολεμούν με τις δυνάμεις του σκότους και πρέπει να ξεπεράσουν δύσκολες καταστάσεις πριν να φτάσουν στην τελική μάχη. Σχεδιασμένο ως η ραχοκοκκαλιά για ένα πλήρες campaign, το Return to the Temple of the Elemental Evil θα πάρει τους χαρακτήρες από το 4ο επίπεδο και θα τους ανεβάσει έως το 14ο. Αυτή η περιπέτεια είναι βασισμένη στην περιπέτεια Temple of Elemental Evil, που εκδόθηκε το 1985, όπως και άλλες κλασικές περιπέτειες. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

12.000 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.*

DARK MATTER NOVEL: OF AGED ANGELS



Πριν από εκατοντάδες χρόνια, σε μία εποχή που η ανθρωπότητα θυμάται μόνο μέσα από μύθους, πλάσματα με τεράστια δύναμη περπατούσαν ανάμεσά μας. Τώρα έχουν επιστρέψει και θέλουν ό,τι τους είχαν πάρει. Αυτό που ξεκίνησε ως μία αποστολή ρουτίνας για τρεις πράκτορες του Hoffmann Institute σύντομα έγινε ένας εφιάλτης με αναρχικές θρησκευτικές ομάδες, hackers-μάγους και ψυχικούς-δολοφόνους - ένας αγώνας για να ανακτήσουν ένα τεχνούργημα που ίσως σώσει το μέλλον της ανθρωπότητας. Η νουβέλα είναι στα αγγλικά.

2.800 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.*

KILLING STREETS



Πρόκειται για μία εξερεύνηση των σκοτεινών δρόμων και σοκακιών των ασιατικών πόλεων, από τις παράνομες οργανώσεις που δρουν στο οργανωμένο έγκλημα, μέχρι τα στρατόπεδα συγκέντρωσης και εκμετάλλευσης εργατικού δυναμικού. Μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για το τι συμβαίνει σε όλα τα κοσμοπολίτικα κλαμπ του Τόκιο, στην πορνεία και την εκμετάλλευση των ανηλίκων, στους υπονόμους της Μαλαισίας. Επίσης, μπορείτε να βρείτε υλικό για τις Triads, τα συνδικάτα και ό,τι άλλο χωράει ο νους σας. 108 σελίδες, όλες αφιερωμένες στον κόσμο του Kindred Of The East, οι οποίες όμως μπορούν να χρησιμεύσουν στο (κανονικό) Vampire: The Masquerade.

Sourcebook για το Kindred Of The East και το Vampire The Masquerade

6.400 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία White Wolf

WIDOW'S WALK



Μία τριλογία από νουβέλες για την clan των Tremere ξεκινάει από αυτό το βιβλίο. Μία νέα γυναίκα μυείται στα μυστικά των Tremere και πρέπει να φανεί αντάξια του ισχυρού ονόματος της φυλής της. Και όλα αυτά μέσα στη Νέα Υόρκη... στην αφύπνιση της Camarilla. Εν τω μεταξύ, νέος κόσμος εισβάλλει διαρκώς στη χώρα και θέλει να πάρει το μερίδιό του από το αίμα που κυκλοφορεί στους σκοτεινούς δρόμους της Νέας Υόρκης. Παράλληλα, η νέα αυτή γυναίκα, ονόματι Antigone, διατηρεί με νύχια και με δόντια τη δύσκολη θέση της στην Πυραμίδα των Tremere ως φύλακας και προστάτης. Τα πράγματα δεν μπορούν να γίνουν πιο δύσκολα από όσο ήδη είναι και, φυσικά, η αναστάτωση βρίσκεται προ των πυλών. "There is a trick to picking your way along the Widows Walk ...and dancing way again, unscathed".

Clan Novel των Tremere

2.400 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία White Wolf

CREATURE COLLECTION



Η εταιρεία Sword & Sorcery ξαναχτυπάει την αγορά με ένα νέο ογκώδες βιβλίο για τον Dungeons & Dragons D20 System. Το Creature Collection περιλαμβάνει άνω των 200 νέων τεράτων, τα οποία μπορεί ο Dungeon Master να χρησιμοποιήσει για τον κόσμο του, δίνοντας έτσι νέες προκλήσεις στους παίκτες τους, ενώ κάθε τέρας έχει τη δική του ασπρόμαυρη (ποιοτική) εικονογράφηση. Η πληθώρα των τεράτων που θα βρείτε σε αυτό το βιβλίο και η ποικιλία στη δυναμικότητά τους θα κάνει το Campaign σας απαράμιλλο στα μάτια των παικτών σας. Αλλο ένα ποιητικό βιβλίο από τη Sword & Sorcery, η οποία σύντομα θα κυκλοφορήσει και το Creature Collection II.

Handbook για το Dungeons & Dragons, 3rd Edition

10.000 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία Sword & Sorcery

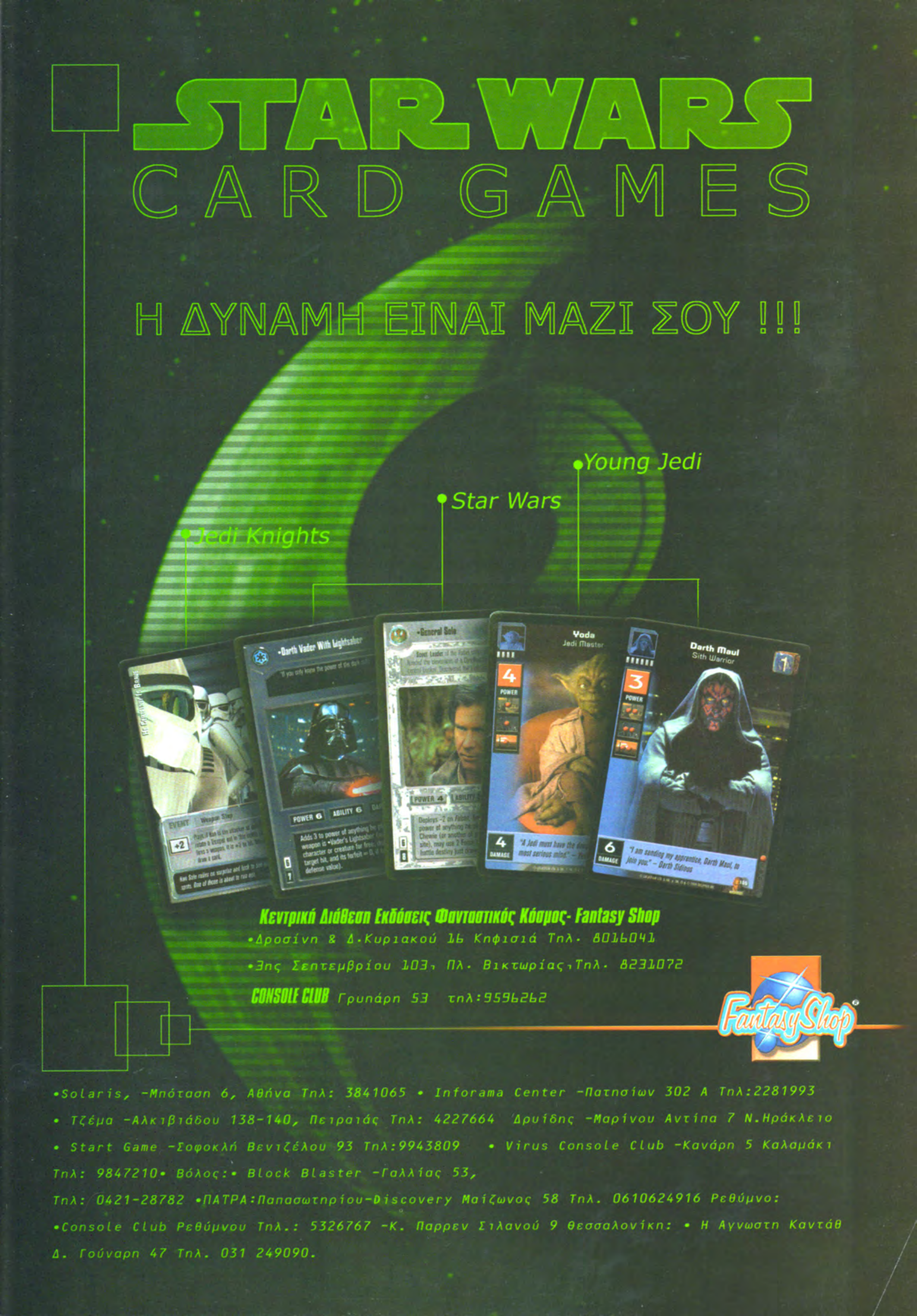
DIRTY SECRETS OF THE BLACK HAND



Το Black Hand είναι συνώνυμο του τρόμου και της καταστροφής και έχει ποτίσει ατελείωτες φορές με φόβο και πόνο τα μέλη της Camarilla τους τελευταίους αιώνες. Ο ρόλος που παίζει το Black Hand είναι πολύ μεγαλύτερος από αυτόν που υποψιάζονται στην Camarilla και τη Sabat. Τα πράγματα δεν είναι τόσο ήσυχα όσο δείχνουν. Στο βιβλίο αυτό θα βρείτε αναλυτικές πληροφορίες για πανίσχυρα, αρχαία μέλη του Black Hand, τρία νέα Bloodlines (Nagaraja, Old Clan Tzimisce και τους True Brujah), νέα Merits, Abilities και Flaws. Ενα "must have" βιβλίο για τον κόσμο του Vampire: The Masquerade, που θα προσθέσει νέες πτυχές στον ήδη μυστηριώδη, περίπλοκο και γεμάτο ίντριγκα κόσμο των Vampire.

Sourcebook για το Vampire: The Masquerade

7.200 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία White Wolf


STAR WARS
CARD GAMES
Η ΔΥΝΑΜΗ ΕΙΝΑΙ ΜΑΖΙ ΣΟΥ !!!
Young Jedi
Star Wars
Jedi Knights
Yoda
Jedi Master
Darth Maul
Sith Warrior
Κεντρική Διάθεση Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος- Fantasy Shop
•Δροσίνη & Δ.Κυριακού 16 Κηφισιά Τηλ. 8016041
•3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας,Τηλ. 8231072
CONSOLE CLUB Γρυπάρη 53 τηλ:9596262
Fantasy Shop
•Solaris, -Μπόταση 6, Αθήνα Τηλ: 3841065 • Inforama Center -Πατησίων 302 Α Τηλ:2281993
• Τζέμα -Αλκιβιάδου 138-140, Πειραιάς Τηλ: 4227664 Δρυίδης -Μαρίνου Αντίπα 7 Ν.Ηράκλειο
• Start Game -Σοφοκλή Βενιζέλου 93 Τηλ:9943809 • Virus Console Club -Κανάρη 5 Καλαμάκι
Τηλ: 9847210• Βόλος:• Block Blaster -Γαλλίας 53,
Τηλ: 0421-28782 •ΠΑΤΡΑ:Παπασωτηρίου-Discovery Μαίζωνος 58 Τηλ. 0610624916 Ρεθύμνο:
•Console Club Ρεθύμνου Τηλ.: 5326767 -Κ. Παρρεν Σιλανού 9 Θεσσαλονίκη: • Η Αγνωστη Καντάθ
Δ. Γούναρη 47 Τηλ. 031 249090.

Net hobbies

Αχ, από τη μια με έχει βαρέσει ο ήλιος στο κεφάλι και από την άλλη έχω κολλήσει με την Assassin και τον Druid από το Lord Of Destruction. Πάντως, η κατάσταση είναι απαράδεκτη. Οπως πέρυσι έτσι και φέτος η Blizzard βγάζει παιχνίδια μέσα στο καλοκαίρι. Ωστόσο δεν είναι μόνο η Blizzard, αφού και άλλες εταιρείες ακολούθησαν το παράδειγμά της, βγάζοντας τα παιχνίδια Throne Of Bhaal, Summoner και Emperor Battle For Dune. Πού να βγεις έξω!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@otenet.gr

Έπειτα από αυτήν την "αγανακτισμένη" εισαγωγή, επικεντρώνω την προσοχή μου στη θεματολογία της στήλης για το παρόν τεύχος. Στο τελευταίο τεύχος του καλοκαιριού, αγαπητοί φίλοι μου, θα ασχοληθούμε με καλοκαιρινά χόμπι και αυτό διότι από τον Σεπτέμβριο ξεχνάμε τα μπάνια και επιστρέφουμε στα σχολεία και τις δουλειές μας. Το πρώτο, λοιπόν, hobby-άθλημα με το οποίο θα καταπιαστούμε είναι η ιστιοπλοΐα, αν και δυστυχώς ο ελληνικός Web δεν έχει πολλές σελίδες που να αναφέρονται στο χώρο και να είναι μη κερδοσκοπικές. Αμέσως μετά ακολουθεί μια σύντομη αναφορά σε Ναυτικούς Ομίλους και κλείνουμε τη στήλη μας με διάφορα ενδιαφέροντα sites πάντα από το χώρο των θαλάσσιων σπορ.

ΙΣΤΙΟΠΛΟΪΑ

- **http://www.eio.gr** είναι η διεύθυνση της Ελληνικής Ιστιοπλοϊκής Ομοσπονδίας. Το site είναι γραμμένο στα αγγλικά και μόνο σε ορισμένα links μπορείτε να βρείτε πληροφορίες στα ελληνικά. Υπάρχουν πληροφορίες για περασμένες διοργανώσεις, καθώς και για νέες που σύντομα θα λάβουν χώρα. Ο σχεδιασμός του site είναι πολύ καλός, ενώ το μόνο -αλλά βασικό- μειονέκτημα που εντόπισα είναι η αποκλειστική χρήση της αγγλικής γλώσσας.
- Ιστιοπλοϊκός Όμιλος Πατρών, **http://www.sailingclub.gr**. Διαθέτει ωραία σελίδα στα ελληνικά και αγγλικά, στην οποία όμως δεν γίνονται πολύ συχνά updates. Στο **http://www.alphasailingteam.gr** θα βρείτε τη σελίδα της ιστιοπλοϊκής ομάδας της Alpha Bank με το σκάφος τους Alpha-Bank, τύπου IMX-38. Ο Ιστιοπλοϊκός Ομιλος Αγίου Νικολάου, επίσης, έχει σελίδα στη διεύθυνση **http://www.sailing.gr/ioan**. Αρκετά εντυπωσιακή είναι η σελίδα **http://www.49er.gr**, σχεδιασμένη σε flash περιβάλλον, η οποία περιέχει πληροφορίες για την ιστιοπλοϊκή κλάση 49er και πολλές φωτογραφίες (δεν "δουλεύουν" όμως όλες). Στη σελίδα **http://www.od25.gr** στεγάζεται ο ελληνικός σύνδεσμος σκαφών OD25. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα ελληνικά sites για ιστιοπλοΐα που βρήκα, καθώς πέραν των πληροφοριών που μπορείτε να αντλήσετε γύρω από τον Ομιλο και τις δραστηριότητές του, θα βρείτε και γενικές πληροφορίες και συμβουλές.
- Αξιο αναφοράς είναι και το **http://www.sailing.gr**, με γενικές πληροφορίες για διάφορα sailing clubs και νέα για διοργανώσεις. Επίσης, υπάρχει ειδικό τμήμα στο site, στο οποίο μπορείτε να βρείτε πολλά tips και συμβουλές, e-mail επικοινωνίας, προτάσεις για βιβλία που πρέπει να διαβάσετε κ.ά. Το αρνητικό εδώ είναι η αποκλειστική χρήση της αγγλικής γλώσσας. Στο ίδιο site φιλοξενείται και το Hellenic Offshore Racing Club (**http://www.sailing.gr/horc**).
- Τέλος, η σελίδα **http://www.yachting.gr** περιέχει υλικό για την ιστιοπλοΐα στην Ελλάδα, καθώς και λίστα με εταιρείες που νοικιάζουν σκάφη και αναλαμβάνουν τον εξοπλισμό τους. Αρκετά ενδιαφέρουσα στάση για όσους σκέφτονται διακοπές με σκάφος, αρκεί να διαθέτουν τουλάχιστον δύο διπλώματα ή να νοικιάσουν κάποιον πλοηγό-skiper.

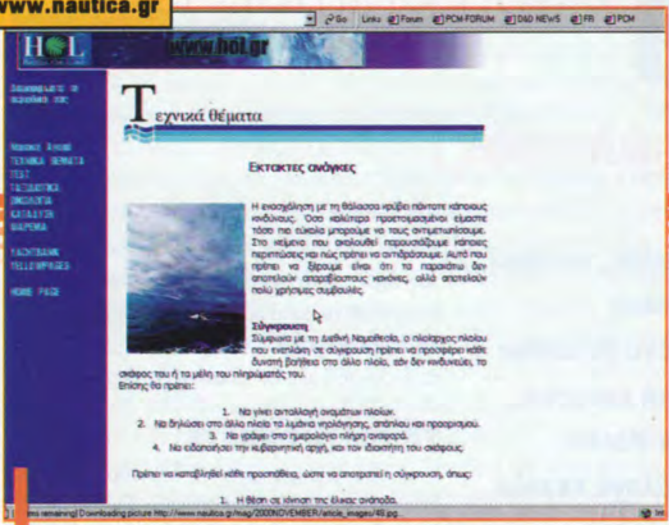


Στο www.yachting.gr θα βρούμε τις μετεωρολογικές προβλέψεις για να έχουμε μία ασφαλή βαρκάδα.

ΝΑΥΤΙΚΟΙ ΟΜΙΛΟΙ

- Ναυτικός Αθλητικός Σύνδεσμος, **http://www.nas.org.gr**. Περιλαμβάνει τμήματα κωπηλασίας, κανό-καγιάκ, ιστιοπλοΐας και ανοιχτής θαλάσσης. Αρκετά καλά σχεδιασμένο site, στα ελληνικά και με πολλές φωτογραφίες.
- Ναυτικός Ομιλος Βουλιαγμένης, **http://www.nov.gr**. Υπάρχει επιλογή για ελληνικά και αγγλικά. Θα βρείτε chat -το οποίο δεν λειτουργούσε όταν το δοκίμασα-, τις δραστηριότητες του Συλλόγου και σελίδες για τα αθλητικά τμήματά του: κλασική κολύμβηση, τεχνική κολύμβηση, υδατοσφαίριση, θαλάσσιο σκι, ιστιοσανίδα και ιστιοπλοΐα. Πρόκειται για έναν από τους πιο γνωστούς Ναυτικούς Ομίλους της Αθήνας και η σελίδα που έχει είναι αντάξια του ονόματος που φέρει. Πολύ καλή δουλειά.
- Ναυτικός Ομιλος Παλαιού Φαλήρου,

www.nautica.gr



Ελληνικό on-line magazine, αφιερωμένο στη θάλασσα και τα σπορ της.

www.nov.gr



Πολύ εντυπωσιακή η σελίδα του Ναυτικού Ομίλου Βουλιαγμένης.

http://www.sailing.gr/nopf. Η σελίδα που διατηρεί έχει πολύ καλή αρχιτεκτονική και εύκολη πλοήγηση, είναι γραμμένη στα ελληνικά, αλλά στερείται συστηματικής ανανέωσης.

Ναυτικός Ομιλος Πατρών, **http://www.go.to/patras**. Η σελίδα στερείται αρχιτεκτονικής και η πλοήγησή της είναι σχετικά δύσκολη. Από ό,τι φαίνεται, είναι σχεδιασμένη από κάποιον ερασιτέχνη (εξ ου και το URL), μέλος της σχολής.

Ναυτικός Ομιλος Χίου, **http://www.chiosnet.gr/culture/NOX/default.htm**. Η σελίδα τελεί υπό κατασκευή, οπότε οι πληροφορίες που παρουσιάζονται είναι πρόχειρες.

ΔΙΑΦΟΡΑ

Ο διάσημος ολυμπιονίκης του 1996 Νίκος Κακλαμανάκης διατηρεί μια χαριτωμένη σελίδα στο Διαδίκτυο, στη διεύθυνση **http://www.kaklamanakis.gr**. Υπάρχει πολύ φωτογραφικό υλικό, ένα αναλυτικότατο βιογραφικό, καθώς και πίνακας με όλες τις επιτυχίες του διακεκριμένου αθλητή, ο οποίος επάξια εκπροσωπεί τη χώρα μας σε όλες τις αθλητικές διοργανώσεις ιστιοσανίδας. Πολύ καλό site.

Στο site **http://www.nautica.gr** θα βρείτε το on-line τμήμα του περιοδικού "Nautica" με πληροφορίες για διάφορα θέματα, όπως η ιστιοπλοΐα, η κατάδυση, το ψάρεμα, τα ταξίδια, η οικολογία.

Θέλετε "φρέσκα" νέα από το χώρο της ιστιοπλοΐας, της κολύμβησης, της υδατοσφαίρισης και γενικότερα για όλα τα αθλήματα; Δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε τη σελίδα www.sports.gr. Πρόκειται για ένα ελληνικό περιοδικό για όλα τα αθλήματα, το οποίο διατηρεί τμήματα για "διάσημα" και μη sports. Αν κάνετε μία βόλτα από το **http://www.sport.gr/sport/sailing/index.asp** θα βρείτε όλα τα τελευταία νέα για την ιστιοπλοΐα, τους αγώνες, τα σκάφη, τους συμμετέχοντες και οτιδήποτε έχει να κάνει με το άθλημα. Δοκιμάστε και το **http://www.sport.gr/sport/swimming**, όπου θα βρείτε όλα τα τελευταία συμβάντα από το χώρο της κολύμβησης. Αυτό το site δεν πρέπει να το χάσετε με τίποτα, αφού αναφέρει τα πάντα για τα πάντα, εύκολα, γρήγορα και κατανοητά... Επιπλέον, είναι γραμμένο στα ελληνικά.

Κάπου εδώ, όμως, πρέπει να σας αφήσω :). Με καλούν οι παραλίες, οι αμμουδιές, οι ρακέτες μου, το Lord Of Destruction και, αν προλάβω, θα πεταχτώ σε κάποιο νησάκι. Από τον Σεπτέμβριο θα είμαστε και πάλι μαζί και σας υπόσχομαι ότι στο επόμενο τεύχος θα σας έχω πληροφορίες και sites για όλα τα αγαπημένα σας παιχνίδια! Ως τότε, καλά μπάνια και να μου γυρίσετε μαυρισμένοι.

PC

Αλλόκοτα hobbies

Καθώς εξερευνούσα το δαιδαλώδες Διαδίκτυο, έπεσα πάνω σε ένα φοβερό site, το οποίο απευθύνεται σε συλλέκτες κρανίων! Μέσω αυτού μπορείτε να αγοράσετε πραγματικά ανθρώπινα κρανία (;!), τα οποία η "εταιρεία" που έχει το site έχει νομίμως αγοράσει από νεκροταφεία και νεκροτομεία (...και είχα μια ανησυχία). Η κοστολόγηση ενός κρανίου εκτιμάται ανάλογα με την κατάσταση στην οποία βρίσκεται... Οσο πιο στραπατσαρισμένο είναι τόσο μεγαλύτερη αξία έχει. Υπάρχουν κρανία με τρύπες από σφαίρες, σημάδια από τσεκούρια και παραμορφωμένα από ισχυρά χτυπήματα (!). Δεν το χωράει το μυαλό μου ότι μπορεί να υπάρχουν τέτοιου είδους συλλέκτες. Ως ένα σημείο το θεωρώ φυσιολογικό να μαζεύεις κατσαρίδες (βλ. προηγούμενο τεύχος), αλλά πραγματικά κρανία... Το σχετικό site μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση http://bme.freeq.com/skulls.

DragonBall Z: Διορθώσεις

Στο προηγούμενο τεύχος, ένα από τα hobby με το οποίο ασχοληθήκαμε ήταν το DragonBall Z, για το οποίο είχα γράψει ότι προβάλλεται από το Star Channel, κάτι που ήταν λάθος. Ευτυχώς, ο φίλος του περιοδικού και fun του Dragonball Z, Λάμπρος Κουρεμένες, μου έστειλε ένα e-mail, στο οποίο αναφέρει ότι η σειρά DragonBall Z προβάλλεται από τον Ant1 κάθε Σάββατο πρωί, στις 9:30 (παλαιότερα γινόταν προβολή και την Κυριακή την ίδια ώρα). Πέραν των sites που ανέφερα στο προηγούμενο τεύχος, μου υπόδειξε και τα http://dbzxt.cjb.net και http://www.vgod.net/DragonBall, τα οποία είναι αρκετά ενδιαφέροντα.

On-line On-line On-line On-line On-line

MECH WARS

Mechs, στρατηγική και πόλεμος!

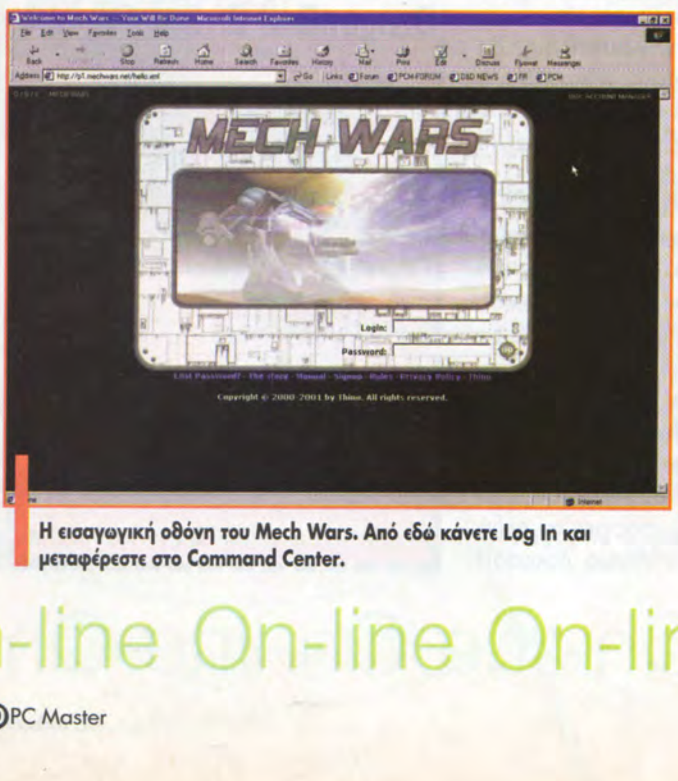
Το Mech Wars είναι ένα on-line παιχνίδι στρατηγικής, χωρίς γραφικά, παίζεται μέσω browser και διατίθεται δωρεάν σε όλους τους συνδρομητές του. Το MechWarrior, από την άλλη, είναι ένα 3D action strategy παιχνίδι, το οποίο πρόσφατα έφτασε στην τέταρτη συνέχειά του. Στο επίκεντρο και των δύο παιχνιδιών βρίσκονται τα Mechs, εκείνα τα τεράστια robots, με τα δύο πόδια και το δυσανάλογα χαμηλό κορμό, οπλισμένα με ένα σωρό πυραύλους, βλήματα και laser.

του Νίκου DuMmWiam Κόντη
DuMmWiaM@otenet.gr

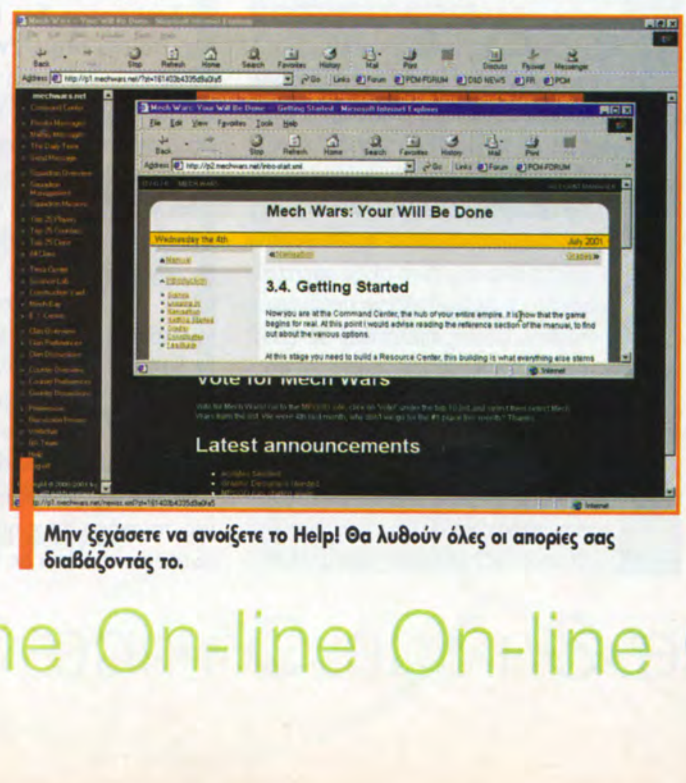
Το Mech Wars είναι παρόμοιο με τα παιχνίδια Archmage, Astronest και Cash Wars, που παλαιότερα είχα παρουσιάσει από τη δοξασμένη αυτή στήλη :). Τα χαρακτηριστικά του είναι τα εξής: Χρειάζεστε μόνο τον browser σας για να παίξετε το παιχνίδι, είναι στρατηγικής, δεν απαιτεί να είστε κολλημένος πάνω του επί ώρες και, τέλος, διατίθεται δωρεάν. Τι μαγική λέξη! Οποιος την ακούει, γυαλίζει το μάτι του... Και γιατί να μη γυαλίσει, αφού είναι πολύ σπάνιο να βρεις παιχνίδια που να διατίθενται δωρεάν στην εποχή μας. Το "κακό" με το Mech Wars είναι το γεγονός ότι είναι Time Based και όχι Turn Based, όπως συνηθίζεται στα παιχνίδια του είδους. Time Based σημαίνει ότι κάθε ενέργεια που θέλετε να κάνετε στο παιχνίδι χρειάζεται κάποιον χρόνο στην πραγματική ζωή για να ολοκληρωθεί! Για παράδειγμα, προκειμένου να χτίσετε ένα κτήριο χρειάζεστε Χ ώρες πραγματικής ζωής και έως ότου να χτιστεί, δεν μπορείτε να ξεκινήσετε την κατασκευή άλλου κτηρίου. Ετσι, για να εκμεταλλευτείτε στο έπακρο το χρόνο σας, πρέπει να μπείτε στο παιχνίδι μετά τις Χ ώρες για να ξεκινήσετε την κατασκευή του άλλου κτηρίου, το οποίο με τη σειρά του θα θέλει Υ ώρες προκειμένου να είναι έτοιμο. Με αυτόν τον τρόπο "χάνετε" ώρες από το παιχνίδι σας, διότι αν, για παράδειγμα, η κατασκευή ενός κτηρίου ολοκληρωθεί στις 3:00 τα ξημερώματα, θα έχετε χάσει επτά ώρες παραγωγικότητας όταν μπείτε το επόμενο πρωί στις 10:00. Αυτό είναι το κακό με τα Time Based παιχνίδια, εν αντιθέσει με τα Turn Based. Βέβαια, τα πρώτα έχουν το καλό ότι είναι πιο ρεαλιστικά...

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Το πρώτο βήμα είναι να δημιουργήσετε το δωρεάν account για το παιχνίδι. Θα αναφέρω τη διαδικασία πολύ περιληπτικά για να μη χάνουμε πολύτιμο χώρο. Μπείτε στο Internet, ανοίξτε τον browser σας και επισκεφθείτε τη σελίδα www.MechWars.net. Κάνετε κλικ στην επιλογή Sign Up, γεμίστε τα πεδία Username, E-mail, Repeat e-mail (το 2ο και 3ο πεδίο πρέπει να είναι ίδια) και πατήστε Next. Τώρα ανοίξτε το mailbox σας (του e-mail που δώσατε προηγουμένως) και θα βρείτε ένα e-mail από την εταιρεία που θα περιέχει τον κωδικό σας. Κάνετέ το Copy και Paste στο πεδίο Validation Code του browser. Εάν δεν έχετε κάνει κάποιο λάθος, θα μπείτε κανονικά στο λογαριασμό σας. Στην επόμενη οθόνη επιλέξτε Preferences προκειμένου να αντικαταστήσετε το Password που σας έδωσαν με ένα νέο, για να μην το ξεχνάτε! Σε περίπτωση που ξεχάσετε το Password ή κάτι γράψετε λάθος, κάνετε κλικ στην επιλογή "Lost Password", συμπληρώστε το e-mail σας και αμέσως θα σας απαντήσουν με τον κωδικό.



Η εισαγωγική οθόνη του Mech Wars. Από εδώ κάνετε Log In και μεταφέρεστε στο Command Center.



Μην ξεχάσετε να ανοίξετε το Help! Θα λυθούν όλες οι απορίες σας διαβάζοντάς το.

On-line On-line On-line On-line On-line On

Net gaming news

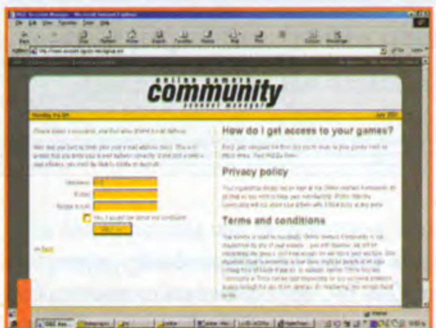
Κυκλοφόρησε η έκδοση 1.29F beta για το Quake III Arena, η οποία περιέχει πολλές, φοβερές και τρομερές αλλαγές! Η νέα έκδοση περιλαμβάνει τους χάρτες "PRO-Q3DM6", "PRO-Q3DM13", "PRO-Q3TOURNEY2" και "PRO-Q3TOURNEY4", που είναι βελτιωμένες εκδόσεις παλαιοτέρων. Βελτιώνεται ο κώδικας και έτσι οι servers του Quake III Arena καταλαμβάνουν μικρότερο bandwidth, ενώ παράλληλα βελτιώνεται η απόδοση όλων των modems & ISDN users. Τα Lightning Gun, Plasma, Rocket και Rail έχουν νέα εφέ στα γραφικά τους, τα οποία μπορείτε να ενεργοποιήσετε κατεβάζοντας την κονσόλα (με ~ δηλαδή) και γράφοντας τις παρακάτω εντολές: \cg_oldRail 0, \cg_oldRocket 0, \cg_oldPlasma 0 και \cg_trueLightning 0.5 (με το που κατεβάσετε τη νέα έκδοση, θα είναι απενεργοποιημένα). Τέλος, υπάρχουν νέες προφυλάξεις ενάντια στους Cheaters και τους Bot-άκηδες. Αυτές ήταν οι πιο σημαντικές από τις αλλαγές που φέρνει η νέα έκδοση. Ακόμα βρίσκεται σε Beta στάδιο, αλλά το πιθανότερο είναι μέχρι τη στιγμή που θα διαβάσετε αυτό το άρθρο να έχει κυκλοφορήσει και η κανονική έκδοση. Περισσότερες πληροφορίες, τελευταία νέα και το download του patch μπορείτε να τα βρείτε στη διεύθυνση http://www.quake3arena.com.

Το NeverWinter Nights, το είδαμε στην περσινή έκθεση E3, το είδαμε στη φετινή και από ό,τι φαίνεται θα το δούμε και του χρόνου! Το παιχνίδι, που αναμέναμε από πέρσι για φέτος την άνοιξη, πήρε παράταση προ διμήνου για φέτος το χειμώνα και πρόσφατα πήρε νέα παράταση για την άνοιξη του 2002! Ελεος! Μας πωρώνουν και μετά μας έχουν στο περίμενε. Παιχνίδι φτιάχνουν ή χτίζουν ουρανοξύστη; Ετσι, από ό,τι φαίνεται, το πρώτο παιχνίδι που θα βγει στην αγορά με τους κανόνες του D&D 3rd Edition θα είναι το Pool Of Radiance, μολονότι ξεκίνησε ο προγραμματισμός του πιο αργά από το NeverWinter Nights. Οσοι θέλετε να επαληθεύσετε τα γραφόμενά μου, πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.interplay.com/product.asp?GameID=48 και δείτε δίπλα στον τίτλο του παιχνιδιού τι γράφει. Πίκρα!!! :(

Αφού τα κάνετε όλα αυτά, επιστρέψτε στην αρχική σελίδα (www.MechWars.net), συμπληρώστε τα User Id και Password και πατήστε Go. Θα εμφανιστεί μια οθόνη στην οποία πρέπει να συμπληρώσετε τα πεδία Alias (Nick name), Ward και Signature. Αμέσως μετά θα βρεθείτε στην κεντρική οθόνη-σελίδα του παιχνιδιού, από όπου μπορείτε να παρακολουθήσετε τις εξελίξεις στο στρατόπεδό σας, να αναθέσετε εργασίες και έρευνες. Αυτό είναι το Command Center σας και κάθε φορά που κάνετε Log In στο παιχνίδι εδώ θα βρισκόσαστε.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ MECH WARS

Ξεκινώντας να παίζετε το Mech Wars, πρέπει να το πάρετε απόφαση ότι δεν μπορείτε να έχετε τα πάντα τη στιγμή που τα θέλετε. Πρόκειται για ένα παιχνίδι μερακλίδικο, στο οποίο δοκιμάζεται η υπομονή σας από την πρώτη στιγμή. Μπαίνοντας για πρώτη φορά στο παιχνίδι, πρέπει να χτίσετε το Resource Center προκειμένου να εισρέει ένα σταθερό εισόδημα. Για να ολοκληρωθεί, όμως, η δημιουργία του Resource Center, πρέπει να περάσουν 10 ώρες. Αφού περάσουν οι δέκα αυτές ώρες, μπορείτε να ξεκινήσετε την κατασκευή του επόμενου κτηρίου σας, το οποίο συνιστώ να είναι το Land Control Center. Ολα τα κτήρια μπορείτε να τα χτίζετε από το Construction Yard (η επιλογή για το μενού αυτό βρίσκεται στην μπάρα αριστερά). Παράλληλα, από το Science Lab μπορείτε να ανακαλύπτετε νέες τεχνολογίες που έχουν εφαρμογή τόσο σε κτήριά σας όσο και στις μονάδες και τα όπλα (και οι τεχνολογίες θέλουν ώρα για να ολοκληρωθούν). Από το Mech Bay μπορείτε να δημιουργείτε το στρατό σας, πρώτα όμως πρέπει να έχετε χτίσει το Mech Production Center από το Construction Yard.



Απαραίτητη προϋπόθεση για τη συμμετοχή στο παιχνίδι είναι η εγγραφή στην κοινότητα των on-line παικτών.

Τις πρώτες 120 ώρες που θα παίξετε το παιχνίδι (δηλαδή τις πρώτες πέντε μέρες) θα είστε προστατευόμενοι ως νέοι παίκτες. Αφού περάσει αυτό το διάστημα, μόνο τότε μπορείτε να ξεκινήσετε τις επιθέσεις-επιδρομές σας σε αντιπάλους και, φυσικά, οι αντίπαλοι μπορούν να επιτεθούν σε σας. Υπάρχουν Clans στις οποίες μπορείτε να γίνετε μέλος και έτσι να εξασφαλίζετε την προστασία της, αλλά ταυτόχρονα να είστε συνυπεύθυνος για οτιδήποτε κάνει η Clan σας (παραδείγματος χάριν, σε περίπτωση που η Clan ξεκινήσει πόλεμο με άλλη Clan, θα πρέπει να χορέψετε κι εσείς). Επιπρόσθετα σας συνιστώ να διαβάσετε ολόκληρο το Help του παιχνιδιού, το οποίο μπορείτε να βρείτε σε link στην μπάρα, αριστερά από το Command Center.

Κατά τη διάρκεια της αναμονής, προκειμένου να ολοκληρωθούν οι κατασκευές των κτηρίων σας, των Mechs και των τεχνολογικών ερευνών σας, μπορείτε να μπείτε σε κάποια Fora και να ανταλλάξετε απόψεις για διάφορα θέματα του παιχνιδιού, να κανονίσετε στρατηγικές με άλλα μέλη της clan σας και, γενικά, να περάσετε εποικοδομητικά την ώρα σας, γνωρίζοντας καλύτερα το παιχνίδι και ανταλλάσσοντας εμπειρίες.

Ακόμα ένα απολαυστικό, δροσιστικό και μερακλίδικο "On-Line Gaming" ήρθε στο τέλος του! Παρακαλείστε να κάνετε και καμιά βουτιά, πριν να λιώσετε πάνω στο PC :).

PC

Blast from the Past

Τεύχος 126, Αύγουστος 2000, από αυτήν τη στήλη είχαμε δει το Diablo II που μόλις είχε κυκλοφορήσει. Πολλά παράπονα για Lag, Packet Loss και γενικά ένας πανζουρλισμός στους servers του Battle Net. Εναν χρόνο μετά, μόλις κυκλοφόρησε το Expansion Lord Of Destruction με τις δύο νέες κλάσεις (Assassin, Druid), η κατάσταση στο Battle Net έχει σαφέστατα βελτιωθεί από άποψη Lag και μπορείτε άνετα να το απολαύσετε! Σας το συνιστώ...

line On-line On-line On-line On-line On-lin

The 4th Coming

Φέτος τον Ιούνιο και Ιούλιο σημειώθηκαν στο The 4th Coming οι περισσότερες εγγραφές νέων χρηστών! Απίστευτο και όμως αληθινό. Ο server μας είναι γεμάτος κόσμο, διψασμένο για XP, μάχες, δόξα, χρυσάφι και γυναίκες... Είπα γυναίκες; Γράψτε λάθος, γιατί δυστυχώς οι γυναίκες παίκτριες που έχουν περάσει από τον server μας είναι ελάχιστες. Από παλικάρια, όμως... όσα θέλετε και όπως τα θέλετε.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

Πάντως, το έχω παράπονο, πρέπει να γίνει κάτι από τα υψηλά ιστάμενα πρόσωπα ούτως ώστε να προωθηθεί το T4C και στο γυναικείο πληθυσμό. Θα διαμαρτυρηθώ έντονα στον κ. Γιάννη Πατρίκο, γνωστό στην κοινωνία μας ως T4C Admin. Δεν είναι δυνατόν να έχουμε τόσους χρήστες που παίζουν T4C σαν μανιακοί και ανάμεσά τους να βρίσκονται μόνο επτά (αν δεν με απατά η μνήμη μου) γυναίκες. Απλώς φαντάζομαι ότι δεν το έχουν ανακαλύψει ακόμα, γιατί αν το είχαν, τώρα θα γινόταν χαμός εκεί μέσα. Αντί να χάνουν τις ώρες τους σε Chat Rooms και σε καφετέριες, να μπαίνουν στο T4C όπου και εκεί μπορείς να κάνεις Chat και να πιεις τον καφέ σου και παράλληλα να μαζεύεις XP και Gold. Ολοι μας θα επωφεληθούμε από αυτό, εκτός βέβαια από εμένα, τον αλάνθαστο και δοξασμένο GM αυτού του ένδοξου παιχνιδιού. Ναι, έτσι όπως τα φαντάζεστε είναι :), έχω πάθει ηλίαση... ή μήπως πάντα την είχα; Χωρίς πλάκα, πάντως, καλό θα ήταν να βλέπαμε και μια κοπέλα gamer να μπαίνει στο T4C, μήπως σοβαρευτούμε όλα τα παλικάρια εκεί μέσα :). Προτείνω, λοιπόν, διαφημιστική καμπάνια σε γυναικεία περιοδικά μόδας :P.

(Ο άμοιρος συντάκτης σηκώνεται αργά αργά από το πληκτρολόγιο, κατευθύνεται στο ψυγείο και αδειάζει 3 λίτρα παγωμένο νερό στο κεφάλι του. Τρέχοντας επιστρέφει στο πληκτρολόγιό του και τουρτουρίζοντας γράφει τα παρακάτω....) Αξιο αναφοράς ήταν το μεγάλο meeting που έλαβε χώρα περί τα τέλη Ιουνίου στο Village Park του Ρέντη, όπου έδωσαν το παρών οι ακόλουθοι παίκτες: Ignus (και οι 3), Hulk, Gatz Delrilm, Aeon (ο μικρός Tolkien μας), Mikee (μαζί με το κουτί της Πανδώρας, δηλ. το κινητό του), Cyndre, Aic, Cosmochaos, Sphynx (οι δύο προαναφερόμενοι αποτελούν ζευγάρι), Bruce, Darker, Nightwolf, Hellrider, Azrael, Black-Trader (Εβραίος #2), Killer Kolompina Kaligoulas Knight, SerpenT (he is back), Stark, Lost Paradise, phoenix, Vega, Clio, Ser Skeletor, Commandarxis (ο συγκεκριμένος κύριος είναι φυτευτός ο Πατρίκος), Johndel, Eclipse, Elaias, Manic Miner και ο επίτιμος πρώην GM μας, ο Sostrym. Οπως βλέπετε, ήμασταν μπόλικοι! Μας φαντάζεστε σε ένα καφέ όλους μαζί; Ενα τσίρκο και μισό ήμασταν :)... με την καλή έννοια. Επί-



Ο χάρτης της Lighthaven, της πρώτης πόλης του T4C.



"Ε, πώς να μην τρελαθώ, όταν μου παραδίδει τέσσερις φορές το Eq4!" Μπράβο JohnDel :)

On-line On-line On-line On-line On-line On

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ AGRIOS

Ο Agrios είναι ένας από τους πιστούς του Storm, ο οποίος εγκατέλειψε την Pangaia αμέσως μόλις ο αγαπημένος του θεός επέστρεψε στην Althea. Σας τον παραδίδω (τα σχόλια μου μετά):

"Ηταν ένα ζεστό μεσημεράκι, τον περασμένο Ιούνιο, όταν με το φραπεδάκι ανά χείρας αποφάσισα να ρίξω μια ματιά στο demo του T4C, μήπως και 'σπάσει' λίγο η βαρεμάρα των ημερών. Μουρμουρίζοντας, ξεκίνησα τις απαραίτητες διαδικασίες. Πού να ήξερα.... Η επόμενη μέρα με βρήκε στο ταχυδρομείο να περιμένω στην ουρά για να στείλω την επιταγή της μόνιμης συνδρομής, ρίχνοντας κατάρες στο ελληνικό δημόσιο που μου στερούσε τις πολύτιμες ώρες των XP!

Σήμερα μπορώ να δηλώσω το ίδιο ενθουσιασμένος όσο και τότε. Αυτό που σε τραβάει στο T4C δεν είναι ούτε τα γραφικά ούτε ο ήχος του (ατμοσφαιρικότατος). Είναι ο πρωτόγνωρος κόσμος του, ο οποίος δημιουργείται και καθορίζεται από τους ίδιους τους παίκτες του. Ετσι, στην κοινωνία αυτή παρατηρούνται όλα αυτά που συναντάμε καθημερινά γύρω μας. Συμπάθειες, αντιπάθειες, εμπόριο, χρήμα, ακόμα και έρωτας είναι τα στοιχεία που απαρτίζουν τον 'ψεύτικο' κόσμο του T4C. Οι θρησκείες έχουν δώσει στο παιχνίδι μια σημαντική δόση δράσης. Οι αντιδικίες και οι πόλεμοι, οι συμμαχίες και οι προδοσίες εγγυώνται ατέλειωτες ώρες ευχαρίστησης και ψυχαγωγίας. Στο σημείο αυτό πρέπει να φροντίσω να βγάλω τα in game προς το ζην (:P), αποδίδοντας στους αγαπητούς σε όλους GMs τα εύσημα για την επιπλέον εξέλιξη του παιχνιδιού με την προσθήκη των events.Τέλος, θα αναφερθώ στο πιο σημαντικό όφελος που αποκόμισα από το T4C. Αυτό δεν είναι άλλο από τους φίλους, τους οποίους είχα την τύχη να κάνω μέσα από αυτό το παιχνίδι. Πολλούς μάλιστα κατάφερα να τους γνωρίσω και από κοντά, κάνοντας φοβερή παρέα, ενώ άλλους δεν είχα την τύχη ακόμα.

Κλείνοντας, θέλω να αναφερθώ στο μοναδικό παράπονό μου και αυτό δεν είναι άλλο από την αδιαφορία που επιδεικνύω προς οποιοδήποτε άλλο game. Οποιο παιχνίδι και αν παίξω (πιστεύω ισχύει για τους περισσότερους παίκτες), πάλι στο T4C ξαναγυρνώ. Ο υψηλός εθισμός είναι σημαντικό πρόβλημα ειδικά τις πρώτες μέρες. Κύρια συμπτώματά του οι χαρακτηριστικές μαύρες σακούλες κάτω από τα μάτια, η πλήρης αντιστροφή του βιολογικού ρολογιού (κοινώς κάνεις τη νύχτα μέρα) και η απώλεια επαφής με την 'ταπεινή' καθημερινότητα. Η χορήγηση ορού για διατροφή κρίνεται ως μεγάλο ατού για την αρχική πώρωση (πού να σηκώνεσαι τώρα για φαΐ, έχεις όλο το taras pond δικό σου και θέλεις μόνο 20M για Level up!:P). Ωχ!! Πες πες πέρασε η ώρα και έχω στήσει τα Drakakia στου Oracle. Αγαπητά μου ζωάκια σας έρχομαι :)."

Μία παρατήρηση έχω να κάνω: Αν όπως λέει ο αγαπητός Agrios, δεν παίζει άλλα παιχνίδια, γιατί όποτε ανεβαίνω στη Θεσσαλονίκη και παίζουμε Counter-Strike με κάνει "κιμά"; Μείον 50 εκατομμύρια XP... για ψευδείς δηλώσεις!

κεντρο της συζήτησης ήταν, βέβαια, το T4C, εναλλακτικό θέμα συζήτησης τα events του T4C, T4C and the brains. Δυστυχώς, ξέχασα να φέρω φωτογραφική μηχανή και δεν απαθανάτισα τον ατελείωτο λαό που είχε μαζευτεί! Αλλά μην πτοείστε, αναμείνατε μεγαλύτερο meeting μέσα στον Σεπτέμβριο...

Πάμε σε κάτι πιο σημαντικό τώρα... Στο προηγούμενο τεύχος είχα αναφέρει ότι πρόκειται να κάνω μερικές εκπλήξεις μέσα στον Ιούλιο και πράγματι τήρησα το λόγο μου. Η πιο σημαντική από αυτές είναι, φυσικά, η επιστροφή του θεού Storm, όχι ακριβώς ως θεού, αλλά ως μίας πιο αδύναμης οντότητας (ημίθεου ας πούμε). Ετσι, ο Storm δεν έχει δικαίωμα ως ημίθεος να έχει περισσότερους από 5 πιστούς... ή μάλλον να το θέσω καλύτερα, ο Storm μπορεί να έχει όσους πιστούς θέλει αλλά μόνο σε 5 από αυτούς έχει τη δύναμη να δίνει την ευλογία του, δηλαδή bonus! Επίσης, ως ημίθεος είναι πολύ πιο αδύναμος από τους κανονικούς θεούς, περιφέρεται στη γη της Althea ως θνητός και κατ' επέκταση μπορεί να πολεμήσει με άλλους θνητούς με το ενδεχόμενο να πεθάνει! Σε περίπτωση τώρα που πεθάνει ο Storm, εξαφανίζεται για 2 εβδομάδες και ταυτόχρονα χάνονται όλα τα bonuses από τα ranks στους πέντε πιστούς του. Μετά την πάροδο των δύο αυτών εβδομάδων, ο Storm επιστρέφει και μαζί επιστρέφουν τα χαμένα bonuses των πιστών. Για περισσότερες πληροφορίες ελέγξτε τις σελίδες για τις θρησκείες στο site μας.

Οσον αφορά στο θέμα του πολέμου στο The 4th Coming η Pangaia και η Talantia έχουν σταματήσει τις εχθροπραξίες με τους Ogrimars και κατ' επέκταση τα σενάρια που ήθελαν την Pangaia να συμμαχήσει με τους Ogrimars δεν πρόκειται να συμβούν. Το επόμενο άξιο αναφοράς νέο είναι το φρεσκότατο Event: Arena Of The Faithful, στο οποίο οι τέσσερις πιο δυνατοί πιστοί από κάθε Religion συγκεντρώνονται σε ένα μικρό νησάκι και πολεμούν όλοι εναντίον όλων, 16 άτομα! Η θρησκεία που θα κατορθώσει να έχει τον τελευταίο ζωντανό/ζωντανούς πάνω στο νησάκι ανακηρύσσεται νικήτρια και παίρνει τον τίτλο της πιο ισχυρής θρησκείας για το μήνα που πέρασε. Τον Ιούνιο η πιο δυνατή θρησκεία ήταν η Talantia και τον Ιούλιο η Pangaia. Αυτά από εμένα, πρέπει να σας αφήσω τώρα γιατί με καλεί ένα νησάκι στο Αιγαίο πέλαγος, ΠΑΩ ΔΙΑΚΟΠΕΣ!!! Brb... in one month :P.

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Vindicator	163
2	Rand al Thor	158
3	Rayne	156
4	Hellraiser	155
5	QuickSilver	153
6	SirPapoys	150
7	Maximus	145
8	Demarest	143
9	Phantom Lord	142
10	Fallen Angel	140
11	Jodalar	140
12	NoFear	138
13	Mits1	137
14	Erlik	136
15	Nightwolf	134
16	Killer-Knight	134
17	SER SKELETOR	132
18	NoBody	130
19	Maveric	129
20	panos1313	128

Ελαφρές ανακατατάξεις στα χαμηλά στρώματα. Λογικό ήταν κάποια στιγμή να κολλήσουν οι χαρακτήρες... καλό και το Colosseum, αλλά ως ένα σημείο. Και αυτό το σημείο είναι μεταξύ των Level 150-160, αφού έως εκεί τα Level Up είναι εύκολα.

"ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΑ" WINDOWS

Σχετικά προγράμματα θα βρείτε στο CD-ROM αυτού του μήνα

Τώρα με... μπλε και πράσινους κόκκους!

Όλοι μας λίγο πολύ χρησιμοποιούμε κάποιο wallpaper στο σύστημά μας. Κάποιοι περισσότερο υποψιασμένοι ίσως έχουν αλλάξει και το χρώμα στα επιμέρους στοιχεία των Windows. Οι "επαγγελματίες" έχουν σίγουρα προσθέσει τους δικούς τους ήχους στις ηχητικές ενδείξεις του συστήματος, ενώ τα... "αστέρια" ανάμεσά μας φτιάχνουν τα δικά τους themes για διάφορους Windows managers.

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

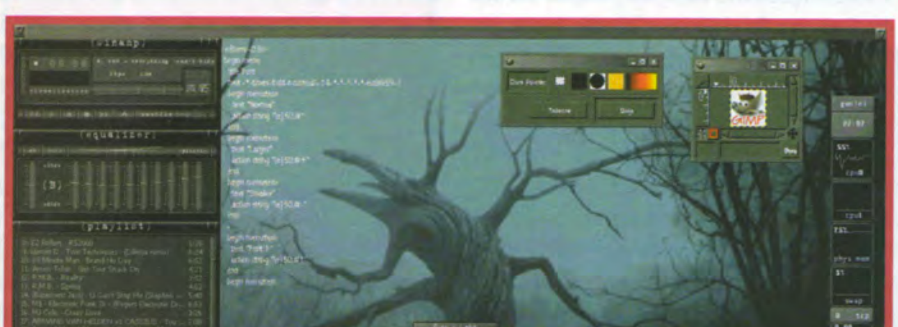
Στις σελίδες που ακολουθούν θα δείτε τις βασικότερες τεχνικές μετατροπής των Windows στην... κονσόλα του Star Trek, καθώς και μια μικρή παρουσίαση κάποιων skinnable εφαρμογών.

FASTER AND FASTER

Καταρχήν, ας δούμε συνοπτικά τι πρέπει να αφαιρέσετε από το σύστημά σας, αν θέλετε να βελτιώσετε την ταχύτητά του. Ξέρω, αυτό είναι το απολύτως αντίθετο από ό,τι υποσχεθήκαμε να κάνουμε, αλλά και αυτό είναι κατά κάποιον τρόπο "τροποποίηση της εμφάνισης και λειτουργίας των Windows"! Απλώς, αντί να βελτιώνεται το σύστημα από οπτικής απόψεως, αυξάνεται η ταχύτητά του! Για να δούμε, λοιπόν.

Πρώτα από όλα κάνουμε δεξί κλικ σε ένα κενό σημείο της οθόνης μας. Επιλέγουμε το "Properties" και αμέσως (εκτός αν έχετε... 286) θα εμφανιστεί το παράθυρο ρυθμίσεων απεικόνισης (Display Properties). Το πρώτο από τα διαθέσιμα tabs επιτρέπει τον ορισμό του wallpaper μας. Οσο μικρότερο είναι αυτό τόσο καλύτερο, όμως για να κερδίζετε πραγματικά σε επιδόσεις δεν θα πρέπει να επιλέξετε Stretch από το mode εμφάνισης της εικόνας αλλά Tile. Τα Windows περιέχουν κάποια έτοιμα patterns για Tile Wallpapers, ενώ, αν αισθάνεστε δημιουργικοί, μπορείτε να φτιάξετε τα δικά σας. Φυσικά, το καλύτερο - από άποψη ταχύτητας - είναι να μη χρησιμοποιείτε καθόλου wallpaper!

Το τέταρτο tab στο ίδιο παράθυρο είναι το "Effects". Σε αυτό παρουσιάζονται όλες οι πιθανές "οπτικές βελτιώσεις" (εντάξει, τα "εφέ") που μπορούν να παρουσιάσουν τα Windows. Αν και όμορφα, τα περισσότερα από αυτά δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά, ενώ επιβραδύνουν αρκετά το σύστημα. Καλά μαντέψατε, αφαιρώντας τα η ταχύτητα του συστήματος βελτιώνεται αρκετά. Από το επόμενο tab (ονόματι "Web") φροντίστε ώστε τί-πο-τα να μην είναι ενεργοποιημένο, ενώ από το τελευταίο tab, το Settings, ορίστε τις χαμηλότερες δυνατές "ανεκτές" ρυθμίσεις (πιστεύω πως αυτές είναι ανάλυση 1.024x768 και χρωματικό βάθος 16bit). Τα κάνατε όλα αυτά; Ωραία! Ας κάνουμε τα αντίθετα τώρα!



ΟΙ ΠΙΟ ΑΠΛΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Πριν να μπούμε στα "βαθιά νερά", καλό είναι να τροποποιήσουμε πρώτα το σύστημά μας ώστε να λειτουργεί όπως το επιθυμούμε χωρίς να χρησιμοποιήσουμε εξωτερικά προγράμματα. Βλέπετε, το κακό με τα εξωτερικά προγράμματα είναι πως είναι προγράμματα και όχι τμήματα του συστήματος, με αποτέλεσμα να "τρώνε" resources από τον υπολογιστή και να μειώνονται οι επιδόσεις. Αν, λοιπόν, είναι δυνατόν να τροποποιήσουμε το σύστημά μας χωρίς να τρέξουμε "περίεργα" προγράμματα, τόσο το καλύτερο για εμάς τους ίδιους.

Αρχικά, ας δούμε τη Start Bar και το μενού της. Η ίδια η Start Bar τροποποιείται άμεσα με ένα δεξί κλικ στην επιφάνειά της. Από εκεί μπορείτε να ορίσετε αν αυτή θα "κρύβεται" όταν δεν τη χρησιμοποιείτε, αν θα βρίσκεται πάντα πάνω από όλα τα άλλα προγράμματα και αν τα εικονίδια που παρουσιάζει στο Start Menu θα έχουν μικρό ή μεγάλο μέγεθος. Επίσης, αν κρατήσετε πατημένο το αριστερό πλήκτρο σε ένα κενό χώρο της και τραβήξετε το ποντίκι σε μία από τις άκρες της οθόνης, η μπάρα θα μετακινηθεί σε εκείνο το σημείο. Θα διαπιστώσετε και μόνοι σας πως, αν και δύσκολα συνηθίζεται, το να βρίσκεται η μπάρα στο αριστερό τμήμα της οθόνης είναι αρκετά βοηθητικό. Αν έχετε μια πρόσφατη έκδοση του Internet Explorer

(από την 4η και μετά), μπορείτε να αλλάξετε τη σειρά των προγραμμάτων απλώς... τραβώντας τα! Οπως έχετε "ανοιχτό" το Start Menu και παρατίθενται μπροστά σας τα προγράμματα του υπολογιστή, κρατήστε πατημένο το αριστερό πλήκτρο σε ένα από αυτά. Αν δοκιμάσετε - έχοντας πάντα πατημένο το αριστερό πλήκτρο - να μετακινήσετε το ποντίκι σας, θα δείτε πως το επιλεγμένο πρόγραμμα "μεταφέρεται" προς την κατεύθυνση της κίνησης. Καλό, ε; Εχει όμως ένα μειονέκτημα: Αν αλλάξετε "χειροκίνητα" τη σειρά των προγραμμάτων, θα πρέπει από εκεί και έπειτα να αναδομείτε το Start Menu μόνοι σας, αφού τα Windows θα σταματήσουν να παρεμβαίνουν στη σειρά των προγραμμάτων.

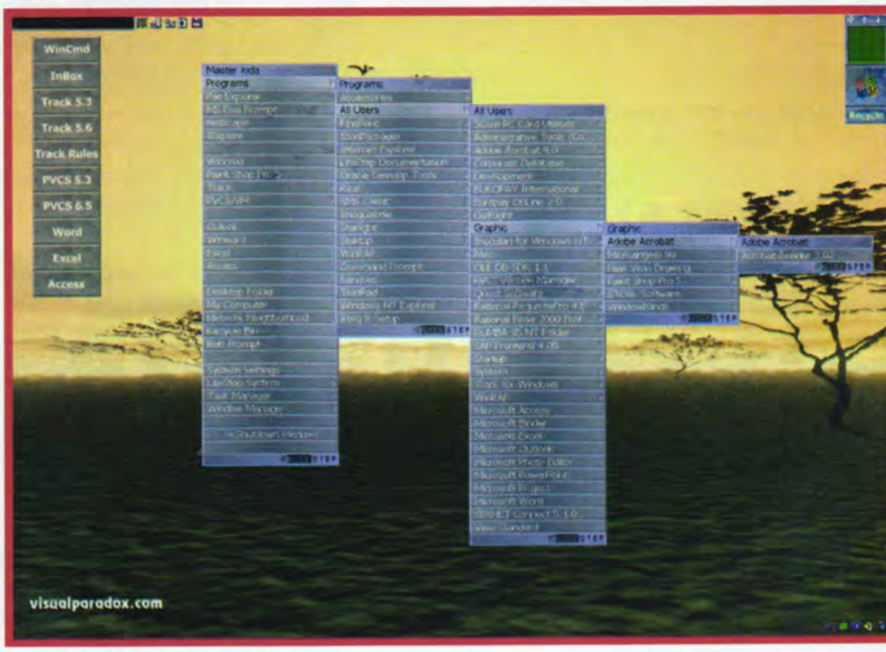
KILLSWITCH

Ο τίτλος ανήκει σε ένα επεισόδιο των X-Files και αναφέρεται σε έναν καταστροφικό ιό που θα "σκότωνε" έναν υπολογιστή. Οι τροποποιήσεις που θα κάνουμε από εδώ και πέρα είναι ακριβώς αυτό: ένα Killswitch δηλαδή για τον υπολογιστή σας. Μην το παρακάνετε και φροντίστε ώστε να μείνετε "κάτω από τα όρια", αφού αν κάνετε όλα όσα λέμε, η ταχύτητα του υπολογιστή σας μπορεί να πέσει και... κάτω από το μισό! Shall we begin?

Windowblinds

Πρώτο και καλύτερο - λόγω απλότητας - βρίσκεται στις σελίδες αυτές το ένα, το μοναδικό, το εξαίσιο Windowblinds! Καλά, υπερβάλω. Το Windowblinds είναι ένα έξυπνο πρόγραμμα που αναλαμβάνει να αλλάξει τη μορφή των Windows συνολικά, τοποθετώντας ένα "δέρμα" (skin) επάνω από κάθε ορατή επιφάνεια πλην του wallpaper και των εικονιδίων. Μένει στην κρίση σας το πώς θα τα τροποποιήσετε. Οταν το Windowblinds εκτελεστεί και μετά την εισαγωγική οθόνη του, θα δείτε τα Windows σας να... "μεταλλάσσονται"! Ταυτόχρονα, στο χώρο του tray τοποθετούμε το εικονίδιο του προγράμματος από όπου μπορούμε να έχουμε άμεσο έλεγχο στις λειτουργίες του. Κάνοντας διπλό κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse σε αυτό το εικονίδιο, εμφανίζεται η οθόνη με τις ρυθμίσεις της εφαρμογής.

Αυτή χωρίζεται σε δύο βασικά τμήματα: Αριστερά βρίσκονται οι κατηγορίες επιλογών, ενώ δεξιά παρουσιάζονται οι ρυθμίσεις που περιέχονται σε καθεμία από τις κατηγορίες. Η πρώτη από αυτές, η "Skins", περιέχει όλα τα διαφορετικά "δέρματα" που μπορείτε να "κολλήσετε" στο σύστημά σας. Το πρόγραμμα ήδη περιέχει αρκετά προκαθορισμένα skins, ενώ, αν κατεβάσετε το σχετικό πρόγραμμα από το site της εταιρείας (ονομάζεται "Skinstudio"), μπορείτε



να σχεδιάσετε μόνοι σας επιφάνειες για το σύστημά σας. Από το σετ επιλογών "Settings" μπορείτε να ορίσετε κάποιες παραμέτρους σχετικά με το πώς θα λειτουργεί το "δέρμα" σε σχέση με το σύστημα, αν δηλαδή θα υπάρχουν διάφανες επιφάνειες, ποιες εικόνες θα χρησιμοποιούνται, πού και πώς, καθώς και πολλά άλλα. Αυτές τις εικόνες μπορείτε να τις αλλάξετε άμεσα από το "Backgrounds" που ακολουθεί και είναι το πιο απλό από τα μενού. Από το σετ επιλογών "Per Application" ("για κάθε εφαρμογή", δηλαδή) ορίζετε ακριβώς αυτό που δηλώνει το όνομα: Αν κάποιες συγκεκριμένες εφαρμογές θα αντιμετωπίζονται διαφορετικά από το πρόγραμμα. Μπορείτε από εκεί να ορίσετε αν το συγκεκριμένο πρόγραμμα δεν θα δέχεται τροποποιήσεις από το Windowblinds, αν οι τροποποιήσεις που θα δέχεται θα διαφοροποιούνται από το υπόλοιπο σύστημα ή αν το πρόγραμμα θα χρησιμοποιεί ένα εντελώς διαφορετικό skin! Το τελευταίο σετ επιλογών, όνόματι "System", περιέχει τις απολύτως βασικές επιλογές σχετικά με τη λειτουργία του ίδιου του Windowblinds σε σχέση με το σύστημα. Από εκεί ορίζετε αν το πρόγραμμα θα φορτώνεται κατά την εκκίνηση του συστήματος, αν τα skins που δεν χρησιμοποιούνται θα "κρύβονται" από τη λίστα με διαθέσιμα skins έπειτα από κάποιο χρονικό διάστημα κ.λπ.

LiteStep

Μία εναλλακτική πρόταση για όποιον θέλει να... αλλάξει τα φώτα στα Windows του είναι το LiteStep. Το συγκεκριμένο "πρόγραμμα" μόνο πρόγραμμα δεν είναι, αφού μπορεί να αντικαταστήσει πλήρως το περιβάλλον των Windows! Ξεχάστε τα εικονίδια και τις toolbars που έχετε συνηθίσει, αφού το LiteStep ακολουθεί μια εντελώς διαφορετική αντιμετώπιση.

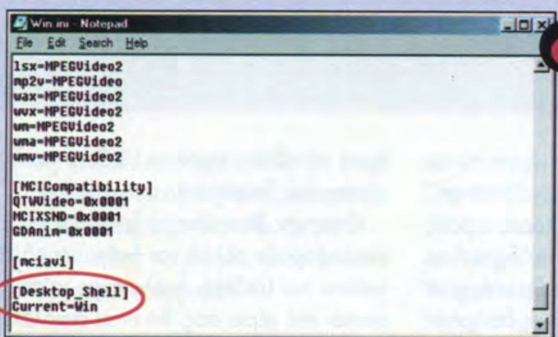
Καταρχήν, θα πρέπει να ξεκαθαρίσουμε πως κυκλοφορούν πολλά και διαφορετικά distributions του LiteStep. Ανάλογα με το ποιο βρίσκεται στα χέρια σας, θα είναι ευκολότερο ή δυσκολότερο να το εγκαταστήσετε στον υπολογιστή σας, ενώ είναι ένα από τα λίγα προγράμματα που... Ας το θέσω, όμως, αλλιώς: Αν δεν είχατε κάνει από πριν backup του συστήματός σας, ήρθε η κατάλληλη ευκαιρία! Βλέπετε, το LiteStep επεμβαίνει στο Windows.INI, ένα από τα βασικότερα αρχεία των Windows, το οποίο από πολλές απόψεις είναι το ίδιο σημαντικό με τη Registry. Αν τώρα μετά την εγκατάστασή του εμφανίσει πρόβλημα, δεν θα έχετε τρόπο να ξαναμπείτε στο σύστημά σας. Βέβαια, το "PC Master" είναι εδώ για να σας δείξει πώς να αλλάζετε shell χειροκίνητα - θα εξηγήσουμε τι ακριβώς σημαίνει αυτό - οπότε μη φοβάστε, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι μπορείτε να επαναπαύεστε. Ας το επαναλάβω, λοιπόν, πιο απλά: Κάνετε backup.

Για να δούμε πώς ακριβώς λειτουργεί το LiteStep. Μετά την εγκατάστασή του βρίσκεται σε ένα δικό του directory, κάτω από το οποίο βρίσκονται όλα τα βασικά αρχεία του. Το LiteStep, όπως και ο Explorer, είναι ένα "Shell", ένα "κέλυφος" δηλαδή, που περικλείει όλες τις ρουτίνες του συστήματος. Οπως θα ξέρουν οι χρήστες συστημάτων Linux, ο Explorer δεν είναι άλλο από μία "γραφική πρόσοψη" που μας διευκολύνει στη διαχείριση του συστήματος. Η Microsoft θα μπορούσε κάλλιστα μαζί με τα Windows να μας δίνει και 3-4 διαφορετικούς Explorer με άλλα κουμπάκια ή άλλη τοποθέτηση των εικονιδίων. Αφού,

όμως, η ίδια δεν το κάνει, φροντίζουν γι' αυτό άλλοι - όπως οι δημιουργοί του LiteStep. Αν ανοίξετε το αρχείο Win.ini με το notepad, θα δείτε πως μία από τις τελευταίες γραμμές του - αν όχι η τελευταία - είναι η "Shell = Explorer.exe" ή "Shell = Win". Αυτό δηλώνει στο σύστημα πως όταν τα Windows ξεκινήσουν, όλα τα παράθυρα, οι μπάρες και τα εικονίδια θα παρουσιαστούν με βάση τις ρουτίνες που αξιοποιεί ο Explorer και τα σχετικά με αυτόν αρχεία. Αν αλλάξουμε αυτή τη γραμμή και δηλώσουμε πως το Shell θα είναι το LiteStep ("Shell = c:\litestep\litestep.exe" αν το πρόγραμμα έχει εγκατασταθεί στο default path), τότε όταν ξαναφορτώσουμε τα Windows, τα πάντα θα λειτουργούν με τον τρόπο του LiteStep. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει πως δεν θα μπορούμε να εκτελέσουμε τον Windows ή τον Internet Explorer, αλλά πως αυτοί δεν θα αποτελούν το ίδιο το σύστημά μας. Δεν χρειάζεται να ανησυχείτε, αν υπάρχουν προβλήματα σχετικά με τη συμβατότητα ή με τα προγράμματά σας, αφού αυτή η αλλαγή δεν είναι μόνιμη. Αν κάποια στιγμή θελήσετε να επιστρέψετε στο "κλασικό" περιβάλλον, δεν θα πρέπει να επανεγκαταστήσετε τα Windows. Βγαίνοντας σε περιβάλλον DOS και τροποποιώντας πάλι το Win.ini ώστε να ξαναδηλώνει ως shell τον Explorer, τα πάντα επιστρέφουν στο κανονικό και το LiteStep παύει να λειτουργεί. Αν έχετε κάποιο ολοκληρωμένο distribution, τότε σίγουρα θα περιέχει ένα "Shell Switcher", ένα πρόγραμμα δηλαδή που να μπορεί να κάνει αυτή την αλλαγή μεταξύ των Shells χωρίς να χρειάζεται να επέμβετε μόνοι σας στο Win.ini. PC

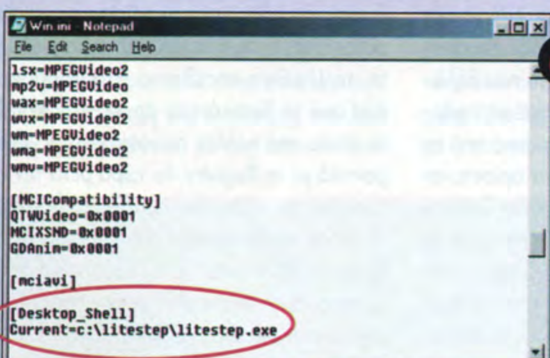
Η αλλαγή του Shell

1



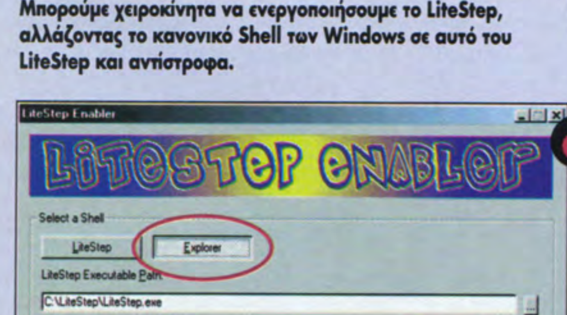
Αν ανοίξουμε το Win.ini, θα δούμε πως υπάρχει μία γραμμή η οποία δηλώνει στο σύστημα ποιο Shell να χρησιμοποιήσει.

2



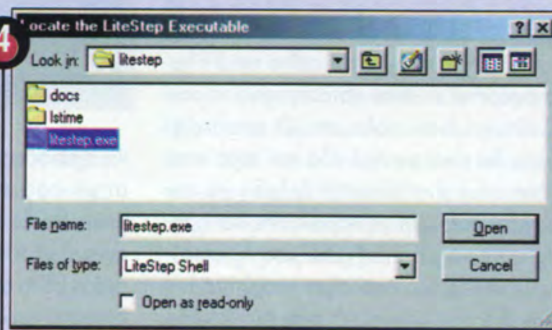
Μπορούμε χειροκίνητα να ενεργοποιήσουμε το LiteStep, αλλάζοντας το κανονικό Shell των Windows σε αυτό του LiteStep και αντίστροφα.

3



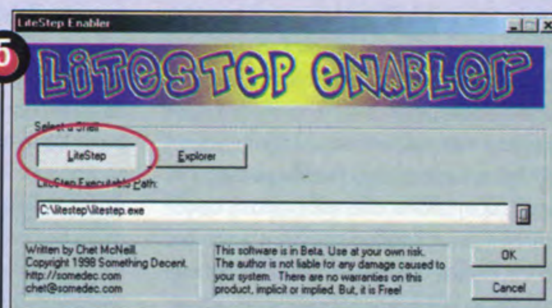
Οταν τρέξουμε για πρώτη φορά το Shell Switcher (σε αυτή την περίπτωση το "LiteStep Enabler"), θα δούμε πως είναι ενεργοποιημένος ο Explorer.

4



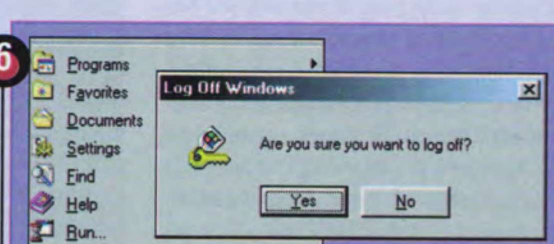
Πρώτα θα πρέπει να δηλώσουμε στο πρόγραμμα το path όπου βρίσκεται το LiteStep. Το... συνηθισμένο σημείο του είναι το "C:\LiteStep\litestep.exe".

5



Αφού ορίσουμε το path, θα πρέπει να επιλέξουμε πως θέλουμε να χρησιμοποιούμε για Shell μας το LiteStep.

6



Επειτα από αυτά, με ένα απλό Log Off ή ένα restart του συστήματος το Shell μας έχει αλλαχθεί.


Road to India
PC CD-ROM
Προορισμός:
περιπέτεια
Ποιος είναι ο σκοπός της επόμενης περιπέτειάς σου;
Η μυστηριώδης Ινδία, με το αινιγματικό και
αντιφατικό παρόν της ή η Ινδία των πόλεων,
γεμάτη θόρυβο και ζωή;
Ή αυτή των αρχαίων παραδόσεων όπου εξακολουθούν
να χρησιμοποιούνται μυστηριώδεις πρακτικές,
ακατανόητες στον σύγχρονο άνθρωπο;
Ο στόχος σου θα είναι να βρεις και να ελευθερώσεις
τη νεαρή Anusha, την οποία απήγαγε μία ομάδα
από λάτρεις της θεάς Κάλι.
Διστάζεις; Αυτό δεν είναι τίποτα σε σύγκριση
με το ταξίδι που σε περιμένει σε αυτή την μακρινή χώρα.
Ζήσε τη συγκίνηση αυτού του γοητευτικού adventure από τη Microïds.
Μοναδικός Εξοπλισμός:
2 CD-Rom
Καταξιωμένος παγκοσμίως στο χώρο των video games, ο εκδότης Microïds
προσφέρει ειδικά επιλεγμένους τίτλους για εγγυημένη ποιοτική ψυχαγωγία.
Η Microïds είναι παρούσα και στην Ελλάδα, διανέμεται αποκλειστικά
από την Beacon Multimedia, με παιχνίδια ποιότητας για PlayStation®,
PC CD-ROM, Nintendo N64™ και Nintendo Color Game Boy ™.
BEACON MULTIMEDIA
MICROÏDS
παιχνίδια ποιότητας
Αποκλειστική Διανομή: ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, Τηλ.: (01) 6595630-5, Φαξ: (01) 6595636, URL: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr

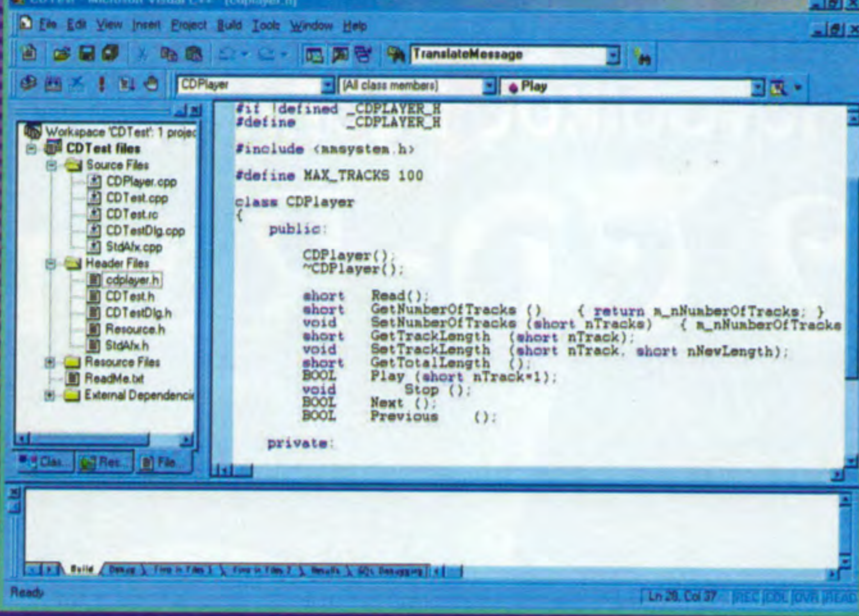
ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

Φτιάξτε το δικό σας CD Player — Μέρος 21ο

Ηταν αρχή της χρονιάς, όταν ασχοληθήκαμε για πρώτη φορά με ήχο μέσω της αντίστοιχης DirectX βιβλιοθήκης. Επειτα από αρκετό καιρό θα επανέλθουμε στον προγραμματισμό με μουσικούς προσανατολισμούς για να παρουσιάσουμε έναν εξαιρετικά απλό τρόπο αναπαραγωγής μουσικών CDs μέσα από τις εφαρμογές σας. Η συγκεκριμένη τεχνική, μάλιστα, δεν χρησιμοποιεί πολύπλοκα DirectX αντικείμενα, αλλά τις multimedia προεκτάσεις των Windows.

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Η αναπαραγωγή μουσικών κομματιών απευθείας από το CD έχει διαδοθεί ακόμα και στις παραγωγές αρκετών εμπορικών παιχνιδιών. Συνήθως το CD ενός παιχνιδιού είναι χωρισμένο σε δύο μέρη: Στο data κομμάτι, στο οποίο υπάρχει το installation του παιχνιδιού, και στο κομμάτι του αμιγώς μουσικού CD, όπου είναι γραμμένο το soundtrack με μορφή ίδια με αυτήν των συνηθισμένων CDs μουσικής. Αυτό καθιστά τις συναρτήσεις που θα μελετήσουμε χρήσιμες όχι μόνο για τη δημιουργία μιας δικής μας εφαρμογής αναπαραγωγής μουσικών CDs, αλλά και για τον προγραμματισμό της ηχητικής επένδυσης οποιασδήποτε εφαρμογής μας.



Το αρχείο-επικεφαλίδα της κλάσης μας.

"ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ" ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΜΑΣ

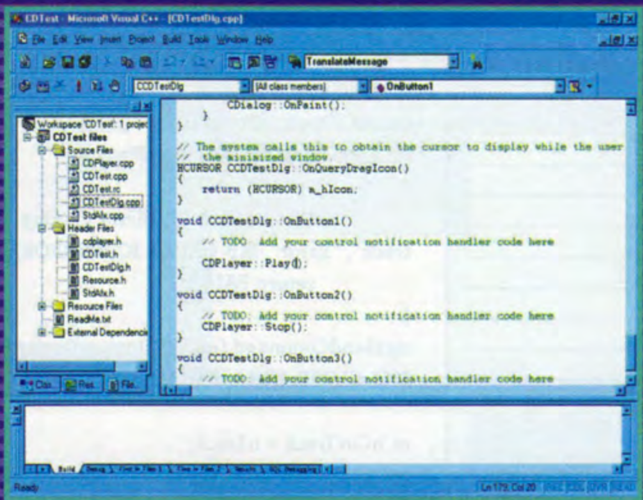
Στα πρότυπα του σωστά δομημένου προγραμματισμού θα συγκεντρώσουμε όλες τις συναρτήσεις που έχουν να κάνουν με το χειρισμό μουσικών CDs σε μια ξεχωριστή βιβλιοθήκη, για να μπορούμε να τη συμπεριλαμβάνουμε σε όλα τα σχετικά προγράμματά μας. Ξεκινάμε, λοιπόν, να "χτίσουμε" το αρχείο-επικεφαλίδα της βιβλιοθήκης μας (cdplayer.h), το οποίο είναι αυτό που θα κάνουμε include στις μετέπειτα εφαρμογές που θέλουμε να τους προσδώσουμε λειτουργικότητα αναπαραγωγής CD-tracks. Ο πυρήνας των εντολών που θα χρησιμοποιήσουμε παρέχεται έτοιμος από τα ίδια τα Windows, αρκεί να συμπεριλάβουμε την αρμόδια βιβλιοθήκη με την εντολή #include <mmsystem.h> στο δικό μας αρχείο-επικεφαλίδα. Οι συναρτήσεις που θα δημιουργήσουμε είναι λίγο πολύ οι δυνατότητες που παρέχει ένα συνηθισμένο CD player.

```
//------------------------------------------
// FILE: CDPLAYER.H
//------------------------------------------

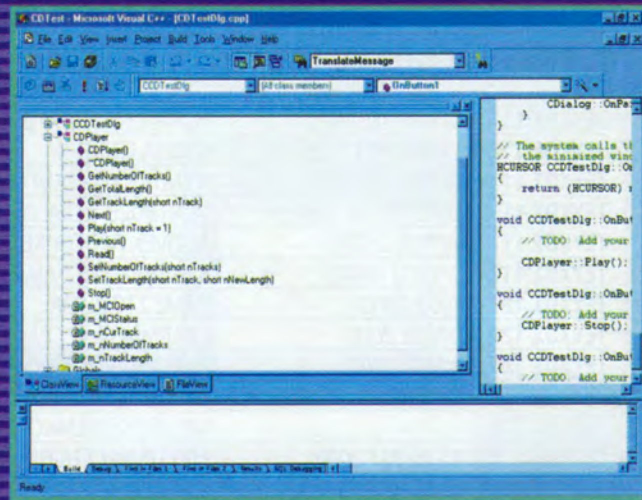
#if !defined _CDPLAYER_H
#define _CDPLAYER_H

#include <mmsystem.h>
#define MAX_TRACKS 100
class CDPlayer
{
public:
        CDPlayer();
        CDPlayer();

        short     Read();
        short     GetNumberOfTracks ()
{return m_nNumberOfTracks;}
        void      SetNumberOfTracks
(short nTracks)    {m_nNumberOfTracks =
nTracks;}
        short     GetTrackLength (short
nTrack);
        void      SetTrackLength
```



Εφοδιάζοντας τα κουμπιά με λειτουργικότητα.



Η αναλυτική παρουσίαση της κλάσης CDPlayer με όλα τα μέλη και τις μεθόδους της.

```
(short nTrack, short nNewLength);
        short   GetTotalLength   ();
        BOOL    Play (short nTrack=1);
        void    Stop ();
        BOOL    Next ();
        BOOL    Previous ();
private:
        short   m_nCurTrack;
        short   m_nNumberOfTracks;
        short
m_nTrackLength[MAX_TRACKS];
        MCI_STATUS_PARMS
m_MCIStatus;
        MCI_OPEN_PARMS m_MCIOpen;
};
#endif // _CDPLAYER_H
```

Η ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΩΝ

Ακολουθεί η υλοποίηση των συναρτήσεων που δηλώσαμε στο αρχείο-επικεφαλίδα cdplayer.h . Το αρχείο υλοποίησης έχει το ίδιο όνομα αλλά κατάληξη CPP (cdplayer.cpp) ως συνήθως. Παρατηρήστε παρακάτω πως η δική μας βιβλιοθήκη δεν κάνει τίποτε άλλο παρά να παρέχει ένα φιλικότερο και πιο εύχρηστο "περιτύλιγμα" στην πολύτιμη λειτουργικότητα του mmsystem.

```
//----------------------------------------
// FILE: CDPLAYER.CPP
//----------------------------------------

#include "cdplayer.h"

CDPlayer::CDPlayer()
{
// We don't have an open device yet
m_MCIOpen.wDeviceID = -1;
m_nNumberOfTracks = 0;
m_nCurTrack = 0;
}
CDPlayer::CDPlayer()
{
// If we have an open device then we'll be
nice and close it.
if ( m_MCIOpen.wDeviceID != -1 )
{
        CDPlayer::Stop();
mciSendCommand(m_MCIOpen.wDeviceID,
MCI_CLOSE, NULL, NULL);
}
}
short CDPlayer::Read()
{
int i;
short nTrackLength;

m_nNumberOfTracks = 0;
m_MCIOpen.lpstrDeviceType =
(LPCTSTR)MCI_DEVTYPE_CD_AUDIO;
if ( mciSendCommand(NULL, MCI_OPEN,
MCI_OPEN_TYPE|MCI_OPEN_TYPE_ID,
(DWORD)(LPVOID)&m_MCIOpen) )
{
        MessageBox(0, "Couldn't open CD
player", "Error", MB_OK|MB_ICONERROR);
}

m_MCIStatus.dwItem =
MCI_STATUS_NUMBER_OF_TRACKS;
if (
mciSendCommand(m_MCIOpen.wDeviceID,
MCI_STATUS,
MCI_STATUS_ITEM|MCI_WAIT,
(DWORD)(LPVOID)&m_MCIStatus) )
{
        MessageBox(0, "Error getting
number of tracks", "Error",
MB_OK|MB_ICONERROR);
mciSendCommand(m_MCIOpen.wDeviceID,
MCI_CLOSE, NULL, NULL);
        return 0;
}
```

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Μπορεί σε κάποιους από εσάς η ακόλουθη συμβουλή να φαντάζει αυτονόητη, αφορά όμως σε μια λεπτομέρεια που είναι ικανή να ταλαιπωρήσει αρκετούς από τους αρχάριους "εξερευνητές" της Visual C++. Για να εκμεταλλευτούμε την εντολή #include "cdplayer.h" και τις δυνατότητες της κλάσης που δημιουργήσαμε πρέπει να προσέξουμε τα αρχεία "cdplayer.h" και "cdplayer.cpp" να είναι αντιγραμμένα στο folder που έχει δημιουργηθεί για το project μας. Αν παίρνουμε κάποιο αντίστοιχο μήνυμα λάθους με το: "fatal error C1083: Cannot open include file: 'cdplayer.h': No such file or directory", τότε έχουμε κάνει σίγουρα αυτήν την παράλειψη.

Θέματα προηγούμενων τευχών

ΤΕΥΧΟΣ 111 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)*	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)*	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 *(ΜΑΪΟΣ 2000)*	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)*	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)*	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 127 *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 129 *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000)*	ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 131 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX ΚΑΙ GAME PROGRAMMING
ΤΕΥΧΟΣ 133 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX No 2: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ...
ΤΕΥΧΟΣ 135 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	DIRECTX ΚΑΙ ΗΧΟΣ - ΑΡΧΙΣΑΝ ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 136 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	ON-LINE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 137 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2001)*	DIRECTX 8.0 SDK
ΤΕΥΧΟΣ 138 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2001)*	C++ ΓΙΑ ΦΟΙΤΗΤΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 139 (ΜΑΪΟΣ 2001)	ΚΡΕΜΑΛΑ ΜΕ C++
ΤΕΥΧΟΣ 140 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2001)*	ΔΕΙΚΤΕΣ ΣΕ C++
ΤΕΥΧΟΣ 141 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2001)*	ΚΛΑΣΕΙΣ ΚΑΙ OVERLOADING

```
m_nNumberOfTracks =
(short)m_MCIStatus.dwReturn;
if ( m_nNumberOfTracks > MAX_TRACKS )
        m_nNumberOfTracks =
MAX_TRACKS;
m_MCIStatus.dwItem =
MCI_STATUS_LENGTH;
for (i = 0; i < m_nNumberOfTracks; i++)
{
        m_MCIStatus.dwTrack = i+1;

mciSendCommand(m_MCIOpen.wDeviceID,
MCI_STATUS,
MCI_TRACK|MCI_STATUS_ITEM|MCI_WAIT,
(DWORD)(LPVOID)&m_MCIStatus);
        nTrackLength =
(short)(MCI_MSF_MINUTE(m_MCIStatus.d
wReturn)*60 +
MCI_MSF_SECOND(m_MCIStatus.dwReturn)
);
        m_nTrackLength[i] =
nTrackLength;
}

mciSendCommand(m_MCIOpen.wDeviceID,
MCI_CLOSE, NULL, NULL);

return m_nNumberOfTracks;
}

BOOL CDPlayer::Play (short nTrack)
{
MCI_SET_PARMS    mciSet;
MCI_PLAY_PARMS  mciPlay;

CDPlayer::Read();

m_MCIOpen.lpstrDeviceType =
(LPCTSTR)MCI_DEVTYPE_CD_AUDIO;

if ( mciSendCommand (NULL, MCI_OPEN,
MCI_OPEN_TYPE|MCI_OPEN_TYPE_ID,
(DWORD)&m_MCIOpen) )
{
        MessageBox (0, "Couldn't open
CD player", "Error",
MB_OK|MB_ICONERROR);
        return FALSE;
}

// Set the time format to
track/minute/second/frame (TMSF).
mciSet.dwTimeFormat =
MCI_FORMAT_TMSF;

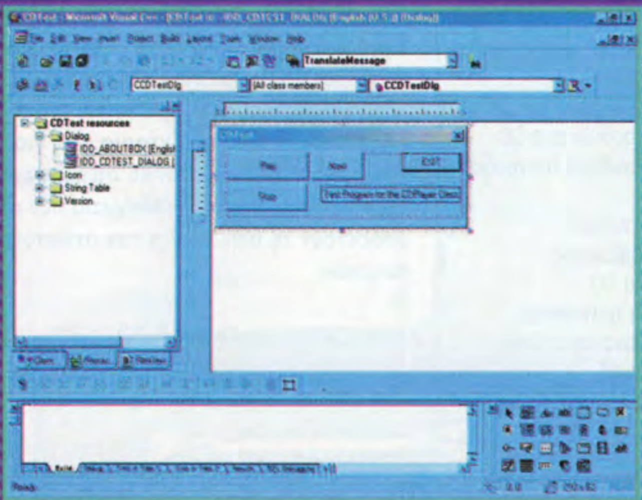
if ( mciSendCommand
(m_MCIOpen.wDeviceID, MCI_SET,
MCI_SET_TIME_FORMAT,
(DWORD)&mciSet) )
{
mciSendCommand(m_MCIOpen.wDeviceID,
MCI_CLOSE, NULL, NULL);
return FALSE;
}

mciPlay.dwCallback = 0;
mciPlay.dwFrom = MCI_MAKE_TMSF
(nTrack, 0, 0, 0);

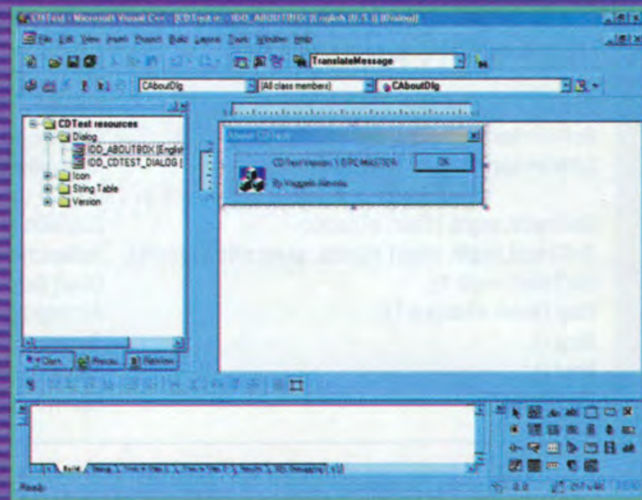
if ( mciSendCommand
(m_MCIOpen.wDeviceID, MCI_PLAY,
MCI_FROM, (DWORD)&mciPlay) )
{
        MessageBox (0, "Error playing
track", "Error", MB_OK|MB_ICONERROR);
        return FALSE;
}
mciSendCommand (m_MCIOpen.wDeviceID,
MCI_CLOSE, NULL, NULL);

m_nCurTrack = nTrack;
return TRUE;
}
void CDPlayer::Stop()
{
m_MCIOpen.lpstrDeviceType = (LPCTSTR)
MCI_DEVTYPE_CD_AUDIO;
if ( mciSendCommand (NULL, MCI_OPEN,
MCI_OPEN_TYPE|MCI_OPEN_TYPE_ID,
(DWORD)&m_MCIOpen) )
{
        MessageBox (0, "Couldn't open
CD player", "Error",
MB_OK|MB_ICONERROR);
        return;
}
mciSendCommand (m_MCIOpen.wDeviceID,
MCI_STOP, NULL, NULL);

mciSendCommand (m_MCIOpen.wDeviceID,
MCI_CLOSE, NULL, NULL);
}
BOOL CDPlayer::Next()
{
if ( (m_nCurTrack+1) <=
m_nNumberOfTracks )
        return
CDPlayer::Play((m_nCurTrack+=1));
else return FALSE;
}
BOOL CDPlayer::Previous()
{
if ( (m_nCurTrack-1) > 0 )
        return CDPlayer::Play
((m_nCurTrack-=1));
else return FALSE;
}
short CDPlayer::GetTrackLength (short
nTrack)
{
if ( (nTrack>0) &&
(nTrack<=m_nNumberOfTracks) )
        return m_nTrackLength[nTrack-1];
else
```



Το χτίσιμο της φόρμας γίνεται αρκετά εύκολα. Βέβαια, δεν είναι απαραίτητο να αρκεστείτε στη λιτότητα της συγκεκριμένης...



Φτιάχνοντας ένα πρόχειρο about box.

```
        return 0;
}

void CDPlayer::SetTrackLength (short
nTrack, short nNewLength)
{
if ( (nTrack>0) &&
(nTrack<=m_nNumberOfTracks) )
        m_nTrackLength[nTrack-1] =
nNewLength;
}

short CDPlayer::GetTotalLength()
{
short nTotalLength = 0;
short nTrack;

for (nTrack = 0; nTrack <
m_nNumberOfTracks; nTrack++)
        nTotalLength =
(short)(nTotalLength +
m_nTrackLength[nTrack]);

return nTotalLength;
}
```

ΔΟΚΙΜΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΚΛΑΣΗ CDPLAYER

Με τη γνώριμη πλέον διαδικασία που έχουμε αναλύσει και σε προηγούμενα τεύχη, ξεκινάμε το project μας με τη βοήθεια του AppWizard. Από το κεντρικό μενού File ανατρέχουμε στο New και από εκεί στο MFC AppWizard. Για project name δίνουμε: "CDTest". Επιλέγουμε τις default ρυθμίσεις, με μόνη εξαίρεση την επιλογή "Dialog based" που θα προτιμήσουμε στο step 1. Πατάμε "Next" μέχρι να ολοκληρωθεί η διαδικασία. Οταν τελειώσει τη δουλειά του ο AppWizard, διαγράφουμε το static text που εμφανίζεται στο κέντρο της φόρμας. Για να εκμεταλλευτούμε τη λειτουργικότητα της κλάσης που δημιουργήσαμε παραπάνω πρέπει να κάνουμε τα εξής: Στο File tab αριστερά ανοίγουμε το δέντρο Header Files και το αρχείο-επικεφαλίδα "CDTestDlg.h". Εκεί προσθέτουμε τη γραμμή:

```
#include "cdplayer.h"
```

Παράλληλα διαμορφώνουμε την κλάση του CCDTestDlg κάπως έτσι: "class CCDTestDlg: public CDialog, public CDPlayer".

Το αρχείο πρέπει, δηλαδή, να μοιάζει με το παρακάτω στις πρώτες γραμμές του μετά τη μετατροπή:

```
// CDTestDlg.h: header file
//

#if
!defined(AFX_CDTESTDLG_H__F1040830_1
C16_4CF3_85BB_9949070F0C2F__INCLUDE
D_)
#define
AFX_CDTESTDLG_H__F1040830_1C16_4CF
3_85BB_9949070F0C2F__INCLUDED_

#include "cdplayer.h"// Η γραμμή που
προσθέσαμε.
#if _MSC_VER > 1000
#pragma once
#endif // _MSC_VER > 1000

////////////////////////////////////////////////////
CCDTestDlg dialog
class CCDTestDlg: public CDialog, public
CDPlayer
{
// Construction
public:
CCDTestDlg(CWnd* pParent = NULL); //
standard constructor
        .
        .
        .
```

Δεν πρέπει, φυσικά, να ξεχάσουμε την προσθήκη winmm.lib στο Link tab. Αναλυτικότερα, στο κεντρικό μενού Project διαλέγουμε Settings κι έπειτα την καρτέλα Link. Εκεί στο κε-

Επικοινωνία με τη στήλη

Οπως βλέπετε, το "PC Master" είναι κοντά σας ακόμα και τον καυτό Αύγουστο. Απαραίτητο συμπλήρωμα των καλοκαιρινών διακοπών σας, φιγουράρει στα καταστρώματα των πλοίων, στις ξαπλώστρες, στις πισίνες ή ακόμα και τυλιγμένο ρολό στον αέναο αγώνα σας ενάντια στα κουνούπια τις ζεστές αυγουστιάτικες νύχτες... Στείλτε e-mail γεμάτα λόγια συμπαράστασης και κατανόησης τώρα που ο χρόνος σας σπαταλιέται ανέμελα. Αλλωστε, οι ιδέες σας για τη στήλη είναι αυτές που καθορίζουν το τι διαβάζετε. Η διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com θα επιστρέφει τακτικά από τα νησιά για να ελέγχει την αλληλογραφία σας!

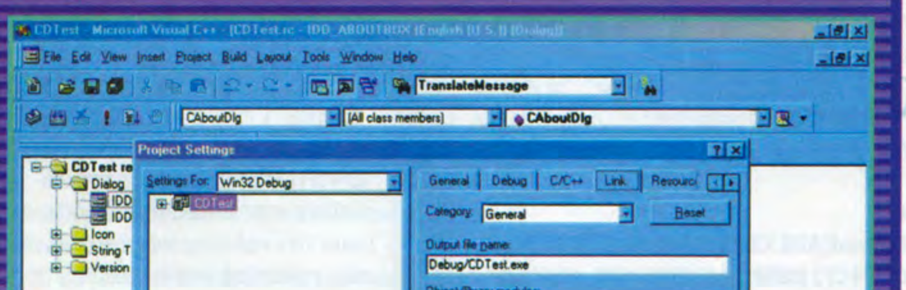
Οι συναρτήσεις της κλάσης CDPLAYER

Read();	Ανάγνωση CD
GetNumberOfTracks ();	Αριθμός τραγουδιών στο CD
SetNumberOfTracks (short nTracks);	Καθορισμός αριθμού τραγουδιών στο CD
GetTrackLength (short nTrack);	Διάρκεια τραγουδιού
SetTrackLength (short nTrack, short nNewLength);	Καθορισμός διάρκειας
GetTotalLength ();	Ολική διάρκεια CD
Play (short nTrack=1);	Αναπαραγωγή τραγουδιού
Stop ();	Τερματισμός αναπαραγωγής
Next ();	Επόμενο τραγούδι
Previous ();	Προηγούμενο τραγούδι

νό κάτω από τον τίτλο object/library modules πληκτρολογούμε winmm.lib. Αφήνουμε κενά όλα τα tick boxes που υπάρχουν μετά. Παράλληλα, πρέπει να εισαγάγουμε τα αρχεία cdplayer.h και cdplayer.cpp στα project files. Κάνουμε δεξί κλικ στο source files και με την επιλογή Add files to folder προσθέτουμε το αρχείο cdplayer.cpp. Παρομοίως, κάνουμε δεξί κλικ στο header files και με την επιλογή Add files to folder προσθέτουμε το αρχείο cdplayer.h. Τόσο το header όσο και το source files τα βρίσκουμε στο δέντρο CDTest Files στο files tab αριστερά.

Από εδώ και πέρα οι ρουτίνες της βιβλιοθήκης cdplayer είναι στη διάθεσή μας. Επιστρέφοντας στη φόρμα (Resources Tab και επιλογή του IDD_CDTEST_DIALOG από το φάκελο dialog) μπορούμε να εμπλουτίσουμε το πρόγραμμά μας με τα επιθυμητά κουμπιά. Δίνουμε το επιθυμητό σχήμα του button και κατόπιν κάνουμε διπλό κλικ πάνω του για να φτιάξουμε τη συνάρτηση που θα καθορίζει τη συμπεριφορά του, όταν επιλέγεται από το χρήστη. Με αυτήν τη διαδικασία στο τέλος του αρχείου CDTestDlg.cpp θα προστεθούν κάποιες γραμμές κώδικα, τις οποίες μπορούμε να εμπλουτίσουμε, για παράδειγμα, ως εξής:

```
void CCDTestDlg::OnButton1()
{
// TODO: Add your control notification
handler code here
CDPlayer::Play();
}
```



Μην παραλείψετε τις προαπαιτούμενες ρυθμίσεις, όπως τη σύνδεση με τη βιβλιοθήκη winmm.lib.

Η προαναφερόμενη συνάρτηση διατάζει την κλάση CDPlayer να εκτελέσει τη μέθοδο Play(), παίζοντας το πρώτο διαθέσιμο κομμάτι. Αναλόγως μπορούμε να κατασκευάσουμε τα κουμπιά stop και next, καθώς και ό,τι άλλο πλήκτρο επιλέξει η φαντασία μας για να εμπλουτίσει αυτό το εικονικό στερεοφωνικό. Παραθέτουμε μερικά παραδείγματα που προϋποθέτουν τη δημιουργία των αντίστοιχων κουμπιών:

```
void CCDTestDlg::OnButton2()
{
// TODO: Add your control notification
handler code here
CDPlayer::Stop();
}

void CCDTestDlg::OnButton3()
{
// TODO: Add your control notification
handler code here
CDPlayer::Next();
}
```

Όπως αντιλαμβάνεστε, μπορείτε να αναπτύξετε ένα αξιολογότατο πρόγραμμα αναπαραγωγής μουσικών CDs, προσδίδοντάς του, μάλιστα, τη λειτουργικότητα και αισθητική που εσείς επιθυμείτε. Με την εισαγωγή bitmaps και γραφικών μπορείτε άνετα να ανταγωνιστείτε τον Windows Media Player! Μην αμελήσετε, παρεμπιπτόντως, να απενεργοποιήσετε την επιλογή Auto Play Music CDs των Windows, αν αυτή σας δημιουργεί προβλήματα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η τακτική wrapper (περιτύλιγμα) αποτελεί συνήθη προγραμματιστική πρακτική. Δημιουργώντας τις δικές μας κλάσεις, αποκτούμε μεγαλύτερη εξοικείωση με δύσχρηστες βιβλιοθήκες, όπως η DirectX ή κάποιες βιβλιοθήκες των Windows. Ο κόπος που απαιτείται εξαργυρώνεται με τη μετέπειτα άνετη και ταχύτατη χρήση των ευκολιών που παρέχονται από τις αρχικές βιβλιοθήκες, με τη μεσολάβηση των δικών μας κλάσεων. Η δημιουργία μιας αξιόλογης τέτοιας βάσης προσωπικών βιβλιοθηκών μας αποτελεί το θεμέλιο για τη γρήγορη και δομημένη ανάπτυξη πολυπλοκότερων εφαρμογών. Επιπλέον, στο πλαίσιο συνεργασίας μιας προγραμματιστικής ομάδας η προαναφερθείσα τακτική βοηθά και στον καταμερισμό εργασίας δίχως επιπλοκές. Ξεκινήστε, λοιπόν, την ανάπτυξη των εφαρμογών σας με μια πιο επαγγελματική προσέγγιση που θα σας ανταμείψει μελλοντικά.

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΟΙ ΑΜΟΙΒΑΔΕΣ ΚΑΙ Η FERRARI

Αγαπητό "PC Master",
Είστε το καλύτερο περιοδικό στο χώρο και οι άρτια εκπαιδευμένοι (το μαστίγιο κάνει καλή δουλειά!) συντάκτες σας εμπλουτίζουν κάθε μήνα τις γνώσεις μας πάνω σε θέματα πληροφορικής και όχι μόνο. Σταματώ εδώ, όμως, επειδή το keyboard θα βραχυκυκλώσει από τα σάλια και θα πάθω και κανένα βραχυκύκλωμα!!! Λοιπόν, επειδή έχω ήδη "φάει" αρκετό χώρο, ας αρχίσω να λέω αυτά που έχω να πω:

1. ΔΕΝ θα μιλήσω για την πειρατεία. (Με έπιασε η γενναιοδωρία μου σήμερα και δεν θέλω να σας ταλαιπωρήσω.) Πιστεύω πως αυτό το θέμα έχει κορεστεί.

2. Θα μιλήσω, όμως, για τις τρελές απαιτήσεις των παιχνιδιών. Εγώ έχω ένα υπολογιστή Pentium 133MHz (μη γελάτε, διότι θα βάλω τον Κράτσα να σας μαστιγώσει!). Τον έχω εδώ και 5 χρόνια. Παρ' όλα αυτά δεν θέλω να τον αλλάξω. Γιατί; Επειδή πολύ απλά κάνω τη δουλειά μου. Και στο Internet μπαίνω, και τις εργασίες μου γράφω, και προγραμματίζω. Αν θέλω να παίξω παιχνίδια και μόνο, θα πάρω ένα PlayStation 2. Ο υπολογιστής δεν είναι μόνο για παιχνίδια. Είναι και για εκπαίδευση. Τέλος, γιατί να αναβαθμίζω τον υπολογιστή μου κάθε 3 μήνες; Για να παίρνουν περισσότερα λεφτά οι εταιρείες;

3. Σχετικά με το ερωτηματολόγιο το οποίο συμπεριλαμβανόταν στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού σας, έχω να πω ότι συμφωνώ να αντικατασταθεί το CD με ένα full game, αρκεί όμως το παιχνίδι να είναι καλό και όχι ένα από τα άγνωστα. Ξέρω, βέβαια, ότι αυτό είναι δύσκολο, αλλά τι να κάνουμε...

4. Αλήθεια, σαν πολλή μουσική δεν έχει πέσει τώρα τελευταία (ή είναι η ιδέα μου;); Αφού και η Ferrari έχει σελίδα στο Internet, γιατί δεν κάνετε αφιέρωμα για αυτήν και κάνετε για τα ελληνικά και μη συγκροτήματα; Μ' αυτόν τον τρόπο το περιοδικό ξεφεύγει από το θέμα του και επεκτείνεται σε άλλους τομείς.

5. Ρε παιδιά, ποιος κρύβεται αλήθεια πίσω από τη στήλη "Μεταξύ μας"; Μήπως άλλος ένας πονεμένος συντάκτης ή μήπως ένας εξωγήινος ο οποίος προέρχεται από τον πλανήτη Κρύπτον και ήρθε στη Γη για να μελετήσει τους ανθρώπους; Μήπως, τέλος, είναι μία γενετικά μεταλλαγμένη αμοιβάδα η οποία είναι εξελιγμένη έτσι ώστε να μπορεί να γράφει; Τι από όλα αυτά είναι;

6. Πού πήγε το chatroom του "PC Master" στη σελίδα;

Αυτά είχα να πω. Bye!
f_s29

Υ.Γ. 1: Προς κ. Κράτσα: Το μαστίγιο εφαρμόζει καλύτερα στο δέρμα αν βραχεί. Δοκιμάστε το και θα δείτε ριζικές αλλαγές στη συμπεριφορά των συντακτών!

Υ.Γ. 2: Γιατί δεν διοργανώνετε το παιχνίδι Big Editor; Εκεί, τα 10 άτομα που θα συμμετέχουν, θα πρέπει να ζήσουν 112 ημέρες ως συντάκτες του "PC Master"!!! Δύσκολο, ε; Ο νικητής θα έχει την τιμή να μαστιγωθεί από τον ίδιο τον κ. Κράτσα!!! Φοβερό δώρο, έτσι;

Υ.Γ. 3: ΘΡΥΛΟΣ ΟΛΕ!!!



Φίλε μας,
Με λύπη μου διαπιστώνω πως ένα ακόμα απόρθητο κάστρο της γνώσης των αρχαίων, αυτό δηλαδή που αφορά στη γενετική προέλευση και τη βιοτεχνολογική δομή του DNA των συντακτών του "PC Master", έπεσε πανηγυρικά. Ναι, ομολογώ πως είμαστε όλοι μεταλλαγμένες αμοιβάδες (εκτός από τον Κόντη στον οποίο το transformation spell του εκδότη μας δεν έπιασε καλά κι έτσι αντί για αμοιβάδα έγινε αχιβάδα). Στο σημείο αυτό θα σας αποκαλύψω την πονεμένη ιστορία ενός συντάκτη που επισκέφθηκε ένα μπαρ, πλησίασε μία κοπέλα που του γυάλισε και τη ρώτησε: "Do you believe in love at first sight?" για να λάβει στη συνέχεια την απάντηση: "Ναι, αλλά κοιτάω αλλού".

Οσο για το Big Editor, η ιδέα σου δεν είναι άσχημη, αλλά κανείς από τους διαγωνιζομένους δεν πρόκειται να επιζήσει ύστερα από 112 ημέρες στο "PC Master", οπότε τι να μαστιγώσω; Πτώματα; Σαν να κλέβεις παγκάρι εκκλησίας θα είναι...

FANTASY ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΑ

Αγαπητό "PC Master",
Καταρχήν, θέλω να πω ένα μεγάλο μπράβο για τη φοβερή δουλειά που κάνεις τον τελευταίο ενάμιση χρόνο. Τόσο καιρό περίπου διαβάζω "PC Master", αν και είχα κάποια επαφή με πιο παλιά τεύχη και λίγα τεύχη του "Pixel". Στα δύο τελευταία τεύχη είδα ότι υπάρ-

χουν κάποια αφιερώματα στον Tolkien και τον Guy Gavriel Kay. Πιστεύω ότι ήταν μια καλή κίνηση. Σίγουρα θα υπήρξαν και θα υπάρξουν άτομα που θα μπουν στον κόσμο των δύο αυτών συγγραφέων. Ανάλογη τέτοια αξιόλογη προσπάθεια έχει ξαναγίνει με τα Trading Card Games και με τα P&P RPGs (ή όπως τα λένε, δεν ασχολούμαι καθόλου, αν και θα το ήθελα). Η δουλειά αυτή είναι πολύ ενδιαφέρουσα, αν και καλό θα είναι να προβείτε και σε άλλες τέτοιες ενέργειες για εμάς του αμύητους καθώς και για τους ήδη μυημένους.

Πολύ φιλικά,

RtS madnifestah, manifesto of a madman

Φίλε μας,

Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά λόγια σου. Πιστεύουμε κι εμείς πως τα αφιερώματα που αναφέρεις ενδιαφέρουν μεγάλη μερίδα των αναγνωστών μας και θα τα συνεχίσουμε με την πρώτη ευκαιρία.

UNSUCCESSFULL KRATSAS PROJECT 3

Αλλο ένα καυτό μεσημέρι στους, άγνωστους για τους κοινούς θνητούς, δρόμους του ανακτόρου του μεγάλου αφέντη Πισή. Η αγορά στον εξωτερικό χώρο του ανακτόρου, όμως, έσφυζε από μικροπωλητές που εναγωνίως προσπαθούσαν να πουλήσουν την πραμάτεια τους στις υπηρέτριες της πριγκίπισσας Βερζαμέλ, η οποία το μόνο που την ενδιέφερε ήταν οι αγαπημένοι γιοι της, Καριουφάν και Ντουμεργιάμ, και, φυσικά, οτιδήποτε συνέβαινε στα τρία μέτρα έξω από το δωμάτιό της. Εκείνο το μεσημέρι, λοιπόν, ο οπλουργός του παλατιού, ο Σαρακρασιάτ, ο οποίος -όπως και οι περισσότεροι δούλοι αυτή την εποχή- προερχόταν από τη Μαυριτανία, αποφάσισε να κάνει ένα δώρο στον αφέντη του Πισή. Παρουσιάστηκε, λοιπόν, ο Σαρακρασιάτ μπροστά στον αφέντη του, που καθισμένος στον μεγαλοπρεπή θρόνο του συζητούσε για τη νέα επίθεση της φυλής του Ραμιλιόκα στη χώρα με τον έμπιστο σύμβουλό του Τρικάπαφ. Ο Τρικαπάφ ήταν ο μόνος επιζήσας ενός λαού που πριν από χίλια χρόνια κατοικούσε σε μια μεγάλη χώρα που ονομαζόταν Ρωσία, και από τύχη είχε μπορέσει να πάρει τότε το ελιξίριο της ζωής και να κρατηθεί νέος και υγιής...

"Αφέντη!", είπε ο Σαρακρασιάτ.

"Τι θες, δούλε;"

"Εχω ένα δώρο για τη μεγαλειότητά σου."

"Χμμμ! Τι δώρο, υπηρέτη, προσφέρεις;"

"Ενα μαστίγιο που απείθαρχους θα ηρεμεί και πειθαρχημένους θα τρομάζει."

"Υπέροχα! Δεν ξέρεις πόσο καιρό περίμενα ένα τέτοιο δώρο!"

"Αφέντη, είναι δώρο εκλεκτό, από δέρμα Βελίας φτιαγμένο, και το δέσιμό του έγινε από τον υπηρέτη σου και βοηθό μου Φουρνέδο των Ανέμων."

"Υπηρέτη Σαρακρασιάτ, σ' ευχαριστώ και είθε η κατάρα μου να σε κατατρέχει."

"Ευχαριστώ, αφέντη."

Μα μόλις ο Σαρακρασιάτ γυρίζει την πλάτη για να φύγει, ο αφέντης Πισής χρησιμοποιεί το μαστίγιο πάνω του, πιάνοντάς του τα πόδια με τα 9 καρφιά του.

"Γιατί;", βογκά ο Μαυριτανός...

"Πώς τόλμησες να μου δώσεις αυτό το ελεεινό χιλιοματωμένο με το αίμα χιλιάδων ιθαγενών όπλο του έκπτωτου; Πώς;"

Και οι μαστιγιές ακολουθούν μέχρις ότου ο δούλος να πέσει κάτω νεκρός.

"Ξυπνήστε τον, ρε μοσχάρια! Τι έπαθε, ρε; Σιγά να φωνάξω το 166. Εχει ακόμα σφυγμό; Ποιος του έδωσε να παίξει με το VR μηχάνημα; Δεν είπαμε όχι VR στον αρχηγό;"

By Κώστας

Φίλε Κώστα,

Καλά και άγια όλα αυτά, αλλά κάτι μου θυμίζουν... Μα τι μου θυμίζουν, βρε παιδί μου... Οχι τίποτε άλλο, αλλά θα χαλάσει πια αυτό το έρμο το VR μηχάνημα από την πολλή χρήση - άσε που έχω αποκτήσει πλέον ανοσία σε δαύτο!

TO BUY OR NOT TO BUY?

Γεια σας,

Είμαι ένας σχετικά παλιός αναγνώστης σας και αφού επισημάνω ότι είστε το καλύτερο περιοδικό (μια και το αγοράζω από το τεύχος 69), θα ήθελα να μπω αμέσως στο θέμα.

Ετυχε αυτές τις ημέρες να ξαναγυρίσω λίγο στα παλιά και αποφάσισα να βγάλω λίγο από το ράφι τα παλιά "PC Master". Οπως τα ξεφύλλιζα, στο τεύχος 69, στη στήλη "PC Νέα", καρφώθηκε το μάτι μου στη σελ. 10, σε ένα άρθρο με την επικεφαλίδα "Μην αγοράσετε κονσόλα"! Σε περίπτωση που δεν το θυμάστε, σε εκείνο το άρθρο η Microsoft μάς έδινε λόγους για να μην αγοράσουμε μια κονσόλα κόστους περίπου 400 δολαρίων, τη στιγμή που θα μπορούσαμε να αγοράσουμε τα Windows 95 με 70 δολάρια. Αλλά το σημείο που μου άρεσε πιο πολύ ήταν εκεί που λέει ότι η Microsoft θα υποστηρίξει το PC ως την πλατφόρμα παιχνιδιών του μέλλοντος.

Ετσι, λοιπόν, τώρα που είμαστε στο μέλλον (μια και το άρθρο αυτό γράφτηκε το 1996), βλέπουμε τη Microsoft να κατασκευάζει το περιβόητο XBOX, που θα το ακολουθήσουν πληθώρα παιχνιδιών. Τι έγινε, λοιπόν; Πώς και η Microsoft άλλαξε γνώμη και αποφασίζει να κατασκευάσει μια παιχνιδομηχανή, τη στιγμή που μας παρότρυνε να μην αγοράσουμε καν μια τέτοια; Μου φάνηκε, πάντως, πολύ παράξενο που άλλαξε γνώμη αυτή η περιβόητη εταιρεία κατασκευής λογισμικού και άρχισε να κατασκευάζει παιχνιδομηχανές.

Εις το επανιδείν...

Καπάτος Κων/νος (DONATOR)

Υ.Γ. 1: Κρατήστε γερά την καλή δουλειά.

Υ.Γ. 2: Είτε το πιστεύετε είτε όχι, είναι η πρώτη φορά που σας γράφω στα 5 χρόνια!!!

Φίλε Κωνσταντίνε,

Είδες πώς αλλάζουν οι καιροί; Και ακόμα δεν έχεις δει τίποτα... Εχουν να γίνουν πολλές ανατροπές μέχρι να κατασταλάξουν κάπου τα πράγματα (αν κατασταλάξουν ποτέ κάπου, δηλαδή). Αλλά αυτός ο απρόβλεπτος παράγοντας είναι που προσδίδει και τη μεγαλύτερη γοητεία στα PCάκια μας, έτσι δεν είναι;

TO "PC MASTER" TOY 200X

Ο Βασίλης είναι φανατικός adventurάς αλλά τα σχετικά με νέες τεχνολογίες θέματα τον αφήνουν αδιάφορο. Ο Μάκης, από την άλλη, θέλει να μαθαίνει για όλες τις hi-tech εξελίξεις αλλά και για νέα ενδιαφέροντα Internet sites. Ο μικρός Δημήτρης - hardcore gamer - θα ήθελε το περιοδικό που διαβάζει να ήταν αφιερωμένο εξ ολοκλήρου σε games, reviews, solutions etc. Φανταστείτε το ίδιο περιοδικό για PC users "κομμένο και ραμμένο" στα μέτρα του καθενός. Είναι εφικτό κάτι τέτοιο; Θεωρητικά είναι. Πρακτικά υπάρχουν κάποια εμπόδια, τα οποία όμως εξαλείφονται σταδιακά. Σκοπός του παρόντος κειμένου είναι να πραγματευτεί ένα θέμα το οποίο είναι σίγουρο ότι θα μας απασχολήσει στο άμεσο μέλλον.

Το θέμα είναι η πολλαπλή έκδοση του ίδιου περιοδικού, με σκοπό να εξυπηρετηθούν - ικανοποιηθούν καλύτερα τα ανομοιογενή τμήματα της ίδιας αγοράς. Εννοούμε δηλαδή την κυκλοφορία περισσότερων (3-4) "διαφορετικού περιεχομένου" "PC Master" κάτω από την ίδια μηνιαία έκδοση. Ετσι, για τον μήνα Ιούνιο θα έχουμε, π.χ., το PC Master Internet & Hi-Tech, το οποίο θα επικεντρώνει περισσότερο στα θέματα που υποδηλώνει ο τίτλος του, το PC Master Gaming ή ακόμα και πιο εξειδικευμένες εκδόσεις, όπως το PC Master Adventures & RPG κ.ο.κ. Δεν μιλάμε, φυσικά, για εντελώς διαφορετικά περιοδικά, αφού σε αυτήν περίπτωση θα προέκυπταν πολλά εσωεπιχειρησιακά (αναζή-

Αλληλογραφία

τηση πολύ εξειδικευμένου υλικού και ανάγκη για περισσότερους συντάκτες) αλλά και εξωεπιχειρησιακά από τον ανταγωνισμό του εξειδικευμένου τύπου. Στην περίπτωσή μας εννοούμε την ύπαρξη ενός "σκελετού" - κεντρικής δομής (που θα είναι κοινή σε όλες τις εκδόσεις του περιοδικού), η οποία θα συνοδεύεται από τις εξειδικευμένες προτιμήσεις συγκεκριμένων ομάδων καταναλωτών.

Εννοιες του marketing, όπως "CRM" και "one to one marketing", σε συνδυασμό με τη χρήση της νέας τεχνολογίας (πληροφοριακά συστήματα marketing) και τη διάδοση του Internet (διάδοση αποϋλοποιημένων προϊόντων, όπως e-books κ.λπ.), καθιστούν υλοποιήσιμη την προαναφερόμενη εφαρμογή. Τα πλεονεκτήματα της "πολυτμηματικής" αυτής προσέγγισης είναι η πιθανή αύξηση του μεριδίου αγοράς, αλλά κυρίως η αύξηση της αφοσίωσης (loyalty) των καταναλωτών. Τα μειονεκτήματα, βέβαια, είναι πολλά και αφορούν στο κόστος ενός τέτοιου εγχειρήματος (κόστος ενημέρωσης, αύξησης παραγωγικής δυναμικότητας - μαστίγια κ.λπ. και διαδικασίας-τυπογραφείο κ.ο.κ.).

Σε γενικές γραμμές, η διαδικασία ανασχεδιασμού της δομής και μορφής της ύλης του περιοδικού θα περιλάμβανε τα ακόλουθα στάδια:

Α) Εντοπισμός των τμημάτων της αγοράς (και κυρίως της αγοράς-στόχου του "PC Master"), καθώς και γνώση των ιδιαίτερων προτιμήσεών τους. Τα ερωτηματολόγια της έρευνας αγοράς (που υπάρχουν μαζί με κάποια τεύχη) αναλυμένα με Data Mining τεχνικές (Cluster Analysis) θα μπορούσαν να "ανακαλύψουν" τις επιμέρους ομάδες αναγνωστών και τις ιδιαίτερες προτιμήσεις τους. Σίγουρα κάποια patterns-κοινά στοιχεία καταναλωτών θα ήταν εμφανή από την πρώτη στιγμή. Οι λάτρεις των RPGs θα έδειχναν προτίμηση ίσως στη στήλη "Utopia", αλλά πιθανόν και στα Adventure games. Ισως, όμως, να ανακαλύπτονταν και απρόβλεπτες τάσεις, όπως η προτίμηση των αναγνωστριών προς τον κ. Κράτσα.

Β) Επιλογή των τμημάτων που θα αποτελέσουν τη βάση για τις επιπλέον εκδόσεις του περιοδικού. Τα κριτήρια επιλογής θα μπορούσαν να ήταν ο ρυθμός ανάπτυξης των συγκεκριμένων τμημάτων ή ο βαθμός αφοσίωσής (loyalty) τους στο περιοδικό. Η χρήση συγκεκριμένων τεχνικών Data Mining θα βοηθήσει στο να μην αποκλειστούν από το σχεδιασμό μικρά τμήματα της αγοράς-στόχου, που όμως παρουσιάζουν υψηλό βαθμό αφοσίωσης.

Γ) Επιλογή του μέσου και του αριθμού των διαφορετικών εκδόσεων. Ηλεκτρονική μορφή του περιοδικού vs παραδοσιακής έντυπης (printed). Τα πλεονεκτήματα του χαρτιού είναι πολλά. Το κυριότερο (αποτελεί και μειονέκτημα της άλλης εναλλακτικής) έχει να κάνει με την εξοικείωση του αναγνώστη προς αυτό το μέσο. Από την άλλη, παρά το χαμηλό κόστος της ηλεκτρονικής μορφής (μεγάλο πλεονέκτημα), το Internet δεν είναι και τόσο διαδεδομένο στην Ελλάδα ώστε να αποτελέσει ούτε καν το συμπληρωματικό δίκτυο διανομής ενός προϊόντος. Αναφορικά με τη δικτυακή έκδοση, θα πρέπει επίσης να αναφέρουμε την αύξηση της χρήσης συσκευών όπως laptops, PDAs κ.ο.κ.), η οποία αναμένεται να ενισχύσει τη ζήτηση αποϋλοποιημένων προϊόντων (και αντίστροφα). Η επιλογή αριθμού των διαφορετικών εκδόσεων θα πρέπει: Να απαιτεί μία λογική αύξηση των εξόδων (που αναφέρθηκαν προηγουμένως) της εταιρείας (δεν είναι δυνατόν να υπάρχουν 10 διαφορετικά "PC Master" κάθε μήνα), να μην προκαλέσει σύγχυση μεταξύ των καταναλωτών (άρα και πρόβλημα αναγνωρισιμότητας) και, τέλος, να καλύπτει όλα εκείνα τα κρίσιμα τμήματα της αγοράς που αναφέρθηκαν προηγουμένως. Σίγουρα το παραπάνω εγχείρημα θα είναι πιο εύκολο να λάβει χώρα σε μία χρονική περίοδο που το Internet θα έχει μπει για τα καλά στα σπίτια των Ελλήνων αλλά και θα έχει βελτιωθεί η τεχνολογία προστασίας των copyrights κ.λπ. Στην περίπτωση της επιλογής του παραδοσιακού μέσου (χαρτί), τότε ένα νούμερο μεταξύ 3 και 4 διαφορετικών εκδόσεων κρίνεται ικανοποιητικό.

Δ) Υλοποίηση. Περισσότερες ώρες δουλειάς, ανάγκη για περισσότερο υλικό (αν και από ό,τι φαίνεται δεν υφίσταται λόγω της - έστω και για λίγο - δεκαπενθήμερης κυκλοφορίας), αυξημένο κόστος παραγωγής και ενημέρωσης. Σίγουρα θα υπάρχει ένας βασικός "κορμός" μεταξύ όλων των εκδόσεων και απλώς κάποια στοιχεία θα προσθαφαιρούνται ανάλογα με την ύλη της εκάστοτε έκδοσης [κάποιες στήλες-κατηγορίες κοινές (π.χ. αλληλογραφία και οτιδήποτε άλλο ζητείται από ένα μεγάλο αριθμό καταναλωτών) και έπειτα έμφαση σε επιμέρους θέματα (games, Internet κ.λπ.)].

Η διανομή θα συνεχιζόταν ως έχει, με τη διαφορά ότι θα έπρεπε να προσδιοριστεί (βάσει μελλοντικής εμπειρίας) η ταυτότητα-προτιμήσεις (ανάλογα την έκδοση) των καταναλωτών σε διάφορες περιοχές της Ελλάδας (π.χ. στην Κρήτη υπάρχει μεγάλο ποσοστό ατόμων που προτιμάνε θέματα Internet). Ενώ η δικτυακή έκδοση θα μπορούσε να πωλείται φθηνότερα (δεν τίθεται θέμα "κανιβαλισμού", αφού το περιθώριο κέρδους παραμένει σταθερό), λόγω χαμηλότερου κόστους παραγωγής, η έντυπη-παραδοσιακή έκδοση θα μπορούσε να ήταν premium priced, αφού θα ικανοποιούσε με καλύτερο τρόπο (εξατομικευμένο προϊόν) τις ανάγκες των καταναλωτών.

Σίγουρα η εφαρμογή μίας τέτοιας ιδέας μπορεί να φαντάζει εξωπραγματική και μη υλοποιήσιμη. Στην εποχή μας, όμως, έχει αρχίσει να επικρατεί μία τάση προς την εξειδίκευση. Αυτή η εξειδίκευση είναι που τεμαχίζει και τη "μεγάλη μερίδα κοινού" όπως την ονομάζετε. Παρ' όλο που η ελληνική αγορά είναι σχετικά μικρή, είναι εμφανές ότι επιβιώνουν σχετικά μεγάλος αριθμός περιοδικών αμφιβόλου ποιότητας, μόνο και μόνο επειδή ικανοποιούν (όσο μπορούν δηλαδή) συγκεκριμένες προτιμήσεις αναγνωστών. Αρα μπορούμε να πούμε ότι υπάρχουν και μετρήσιμα (αύξηση μεριδίου αγοράς, βελτίωση περιθωρίων κέρδους από την εξειδίκευση συντακτών σε ορισμένα θέματα κ.ο.κ.) εκτός από τα άυλα οφέλη (καινοτομικότητα, πρωτοπορία, φήμη κ.λπ.) από τη μελλοντική εφαρμογή της παραπάνω προσέγγισης.

Φιλικά,

Βλάχος Βασίλειος,

Μεταπτυχιακός φοιτητής Marketing

Αγαπητέ φίλε,

Να είσαι σίγουρος πως θα μελετήσουμε ενδελεχώς τις εξαιρετικά ενδιαφέρουσες και χρήσιμες απόψεις σου (σημειώνουμε, βέβαια, πως η προτίμηση των αναγνωστριών στον κ. Κράτσα μόνο απρόβλεπτη δεν είναι ως τάση) και πιθανότατα θα διεξάγουμε τις σχετικές έρευνες. Αναμένουμε και τις απόψεις άλλων φίλων (η λέξη "καταναλωτές" πρέπει να ομολογήσω πως μου φαίνεται υπερβολικά ξένη και αταίριαστη όταν μιλάμε για αναγνώστες του "PC Master", με τους οποίους όλοι στο περιοδικό νιώθουμε σαν να ανήκουμε στην ίδια οικογένεια) σχετικά με την προσέγγισή σου και, από κει και πέρα... ίδωμεν!

Ο... ΣΥΝΤΑΚΤΟΔΑΜΑΣΤΗΣ

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι αναγνώστης σου εδώ και πολύ καιρό, αλλά είναι η πρώτη φορά που σου γράφω.

Είμαι ο designer αλλά και αρθρογράφος στο PC Master Revolution site (www.geocities.com/pcmfans) με το ψευδώνυμο Mona}{oS (πρώην ThE HackeR). Τώρα θα γίνει update στο site μας, γι' αυτό είναι, προς το παρόν, έτσι όπως είναι. Θα ήθελα να ενημερώσω τους αναγνώστες του "PCM" ότι αν και τα updates δεν ήταν και τόσο συχνά, τώρα το καλοκαίρι θα είναι.

Πολλοί συντάκτες από εκεί μέσα μάλλον θα με γνωρίζετε (έτσι ελπίζω), αλλά σίγουρα θα γνωρίζετε το φίλο μου τον Τ33, που επίσης είναι αρθρογράφος στο προαναφερθέν site.

Τέλος πάντων, σας γράφω για να σας εκφράσω το πόσο σας "πάω" και για να θίξω και να πάρω θέση σε ορισμένα ζητήματα.

1. ΨευτοHackers. Τι θα γίνει, λοιπόν, με αυτούς; Ο καθένας που κατεβάζει μερικά προγράμματα από το Internet νομίζει ότι με το να τα χρησιμοποιήσει γίνεται hacker; Κάνει λάθος... LAMERS είναι όλοι αυτοί. Ο πραγματικός hacker δεν φαίνεται με το να επιτεθεί σε κάποιον άσχετο αθώο χρήστη του Internet, αλλά με το να επιτεθεί σε μια μεγάλη εταιρεία ή σε κάποιον που, τέλος πάντων, γνωρίζει πέντε πράγματα και ξέρει να προστατεύεται από αυτούς. Εκεί φαίνεται η πραγματική μαγκιά...

2. Red Alert 2 vs Brood War. Λοιπόν, αυτό που έχω να πω πάνω σε αυτό το θέμα είναι ότι είναι λάθος να τα συγκρίνουν. Δεν έχουν καμία απολύτως σχέση μεταξύ τους. Διαθέτουν διαφορετικό τρόπο ανάπτυξης και τελείως διαφορετικό τρόπο σκέψης. Εγώ βασικά τα παίζω και τα δύο, αλλά προτιμώ το RA2, όπως μου αρέσουν σχεδόν όλα τα C&C. Το προτιμώ γιατί είναι πιο γήινο, πιο κοντινό, είναι κάτι που δεν είναι και τόσο απίθανο να συμβεί στο μέλλον όσο το Starcraft. Καλά θα ήταν, όμως, να μην τα συγκρίνουμε μέχρι να δούμε το Starcraft 2.

Αυτά είχα να πω.

Antios amigos, και θα τα πούμε σύντομα.

Υ.Γ. 1: Έχει και υστερόγραφα.

Υ.Γ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση.

Υ.Γ. 3: Χαιρετίσματα στο φίλτατο κ. Κράτσα για την υπέροχη δουλειά του. (Ξέρει τόσο καλά να χειρίζεται το μαστίγιο... ονειρεύομαι να γίνω και εγώ κάποια μέρα συντακτοδαμαστής.)

Φίλε μας,

Η έννοια του hacker, κατά τη γνώμη μας, είναι αρκετά παρεξηγημένη γενικά, ενώ πολλοί διεκδικούν τον "τίτλο" χωρίς να τον αξίζουν. Σε ευχαριστούμε για τους επαίνους και σου προσφέρουμε ως ανταμοιβή ένα free "Do it yourself" ειδικά για σένα: "Πώς θα γίνετε συντακτοδαμαστές σε δέκα απλά μαθήματα!".

1. Βρείτε έναν συντάκτη (αυτό είναι βασικό).

2. Επαινέστε τις δυνατότητές του στο γράψιμο, το εκλεπτυσμένο γούστο του στην επιλογή θεμάτων (ακόμα κι όταν σας λέει: "Θα γράψω ένα άρθρο που δεν έχει ξαναγίνει ποτέ στα χρονικά για την ιστορία του Internet;" και κρατιέστε για να μη χασμουρηθείτε) και τη μοναδική συντακτική και ορθογραφική δεινότητά του ("...το Διαδικτύο έχει έναν ιστό που ονομάζετε παγκόσμιος και αποτελήτε από sites με σελήδες και άλλα πράγματα").

3. Αναθέστε του να σας γράψει ένα άρθρο 2.500 λέξεων και ρωτήστε τον πολύ ευγενικά αν μπορεί να σας το έχει έτοιμο σε 7 ημέρες (η απάντηση θα είναι πάντα: "Βεβαιότατα, θα είναι έτοιμο μάλιστα πολύ νωρίτερα από την προθεσμία που μου δώσατε").

4. Σε 7 ημέρες είναι σίγουρο ότι θα γίνει ένα από τα εξής:

Α. Το άρθρο δεν θα είναι έτοιμο και δεν θα ξανακούσετε ποτέ τίποτα από τον υποψήφιο συντάκτη. Εδώ, δυστυχώς, χάσατε, συμβαίνουν κι αυτά.

Β. Το άρθρο θα σας παραδοθεί με e-mail, αλλά θα έχει μέγεθος μόλις 500 λέξεις και θα καταλήγει: "Βεβαίως, αν μου ζητηθεί, μπορώ να αναπτύξω περαιτέρω το θέμα".

Γ. Το άρθρο θα σας παραδοθεί και θα είναι στο μέγεθος που το ζητήσατε.

Δ. Θα λάβετε ένα τηλεφώνημα από τον συντάκτη ο οποίος, κλαίγοντας με μαύρο δάκρυ, θα σας πει ένα από τα ακόλουθα:

"Δυστυχώς, είμαι γκαντέμης. Πάνω που όλα ήταν έτοιμα κάηκε το mainboard, ο σκληρός, το monitor και το εξοχικό μου."

"Πέθανε ένας πολύ καλός μου φίλος και δεν είμαι σε θέση να κάνω τίποτα."

"Το άρθρο είναι έτοιμο, αλλά δεν μπορώ να σας το στείλω γιατί βρίσκομαι στη Θεσσαλονίκη, ενώ ο provider μου έχει πάθει black-out και δεν με αφήνει να συνδεθώ στο Internet."

"Έχω εξεταστική και θέλω μία μικρή παράταση γιατί με πιέζουν και οι γονείς μου."

5. Αν γίνει το Β, καλείτε το συντάκτη στο γραφείο σας και του λέτε σε έντονο ύφος: "Καλά, ρε, δεν σου είπα 2.500 λέξεις; Με δουλεύεις; Σε ποιον τα πουλάς αυτά;". Εν συνεχεία τον μαστιγώνετε τόσες φορές όσες λέξεις έλειπαν από το άρθρο.

6. Αν γίνει το Γ, καλείτε το συντάκτη στο γραφείο σας και του λέτε μειλίχια: "Ωραίο, αγαπητέ, το άρθρο σου, αλλά δυστυχώς τα μισά από αυτά που γράφεις τα έχουμε δημοσιεύσει στα προηγούμενα τεύχη μας. Δεν διαβάζεις 'PC Master;'". Πριν να προλάβει να συνέλθει και να αρθρώσει κουβέντα, έχετε ήδη βγάλει το μαστίγιο από το συρτάρι...

7-10. Αν γίνει το Δ, ανάλογα με την περίσταση του λέτε τα εξής: Στα 1 και 3: "Καλά, net cafes δεν υπάρχουν στην περιοχή σου για να πας να δουλέψεις;". Στο 2: "Το ίδιο θα λέει σε λίγο για σένα ένας πολύ καλός φίλος σου". Τέλος, στο 4: "Όχι μόνο παράταση, και πέναλτι άμα θέλεις, στο γήπεδο όμως. Εδώ ψάχνουμε για συντάκτες, όχι για ποδοσφαιριστές."

Αυτά και καλή επιτυχία!



EVERQUEST FAN CLUB

Γεια σας,

Σας συγχαίρω, καταρχήν, για το περιοδικό σας. Είμαι συνδρομητής χρόνια τώρα (από το "Pixel-Amiga" κ.λπ.). Λέγομαι Ορμάνης Δημήτριος και είμαι 45 ετών. Διάβασα στο περασμένο τεύχος σας για τους Έλληνες που ασχολούνται με το EverQuest και θα ήταν καλό αν μπορούσατε να βρείτε και να γράψετε και μερικούς ακόμα που, από ό,τι άκουσα, είναι στον server Terris Thule.

Προσωπικά είμαι στον Brell Serilis και έχω έναν wizard 60 level (max), ονόματι Akis, έναν enchanter 47 level, ονόματι Zoran, έναν cleric 44 level, ονόματι Ippokratis, και μερικούς ακόμα σε μικρότερα levels. Επίσης, μέσα υπάρχει ο γιος μου με 2 άλλους characters, έναν monk και έναν ranger, καθώς και ένας ακόμα φίλος μου με 34 level necromancer, ονόματι Adis, και έναν 29 level druid, ονόματι Kalhas.

Σας τα γράφω αυτά για να τα δημοσιεύσετε έτσι ώστε να μπορέσουμε να βρεθούμε κάποιοι Έλληνες εκεί μέσα και να κάνουμε ένα καλό guild. Χρόνια παίζω RPGs (επιτραπέζια, perconal και on-line, έχω πάνω από 300 original titles στο PC) και στρατηγικά

(από τον Spectrum) και θεωρώ από τα on-line ότι το EQ είναι το καλύτερο μέχρι στιγμής (έχω παίξει Ultima Online, Realm, 4th Coming και άλλα).

Αν θέλετε να δημοσιεύσετε το e-mail μου, για να μπορέσουμε, επιτέλους, οι Ελληνες να βρεθούμε.

Συγχαρητήρια και πάλι για το εξαίρετο περιοδικό σας. (Μία παρατήρηση μόνο. Αφιερώστε και κάποιες σελίδες σε καθαρά strategy games, turn based κ.λπ. όχι μόνο για review, έστω και ως απλή αναφορά για κυκλοφορίες ή sites.)

Σας ευχαριστώ πολύ,
Ορμάνης Δημήτριος
akiso@otenet.gr

Φίλε μας,
Η κοινότητα των Ελλήνων χρηστών του EverQuest είναι όντως μεγάλη και ζωντανή. Σκοπεύουμε μάλιστα στο άμεσο μέλλον να αναφερθούμε λεπτομερέστερα σε αυτήν. Η στήλη "Strategy HQ" ελπίζουμε να ικανοποιεί τις απαιτήσεις σου σε ό,τι αφορά την ειδησεογραφία σχετικά με τα strategy games.

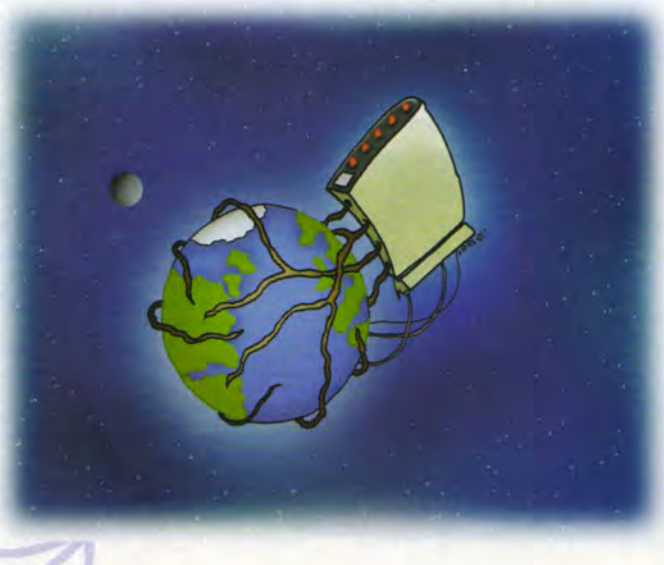
ΠΡΟΣΟΧΗ: INTERNET

Στέκι των ανώμαλων και των διεστραμμένων της υφηλίου ή η μεγαλύτερη και πλουσιότερη βιβλιοθήκη που υπήρξε ποτέ στην ιστορία της ανθρωπότητας; Μία αστείρευτη και συνεχώς ανανεούμενη πηγή γνώσης ή ένας χώρος όπου επικρατεί η αταξία και η παρανομία; Το Internet (Διαδίκτυο) είναι ίσως το πιο αμφιλεγόμενο μέσο μαζικής ενημέρωσης και όχι άδικα. Γιατί όλοι γνωρίζουμε ότι η δύναμή του είναι τεράστια και, δυστυχώς, ανεξέλεγκτη.

Τα τελευταία χρόνια έχουμε γίνει μάρτυρες της αλματώδους εξέλιξης του Διαδικτύου που μέσα σε λίγα χρόνια απέκτησε εκατομμύρια χρήστες απ' όλο τον κόσμο. Σιγά σιγά και η Ελλάδα κάνει τα πρώτα βήματά της στον παγκόσμιο ιστό, καθώς όλο και περισσότεροι πολίτες γίνονται χρήστες του Internet. Οι κυριότεροι χρήστες του είναι οι νέοι άνθρωποι, που μέσω αυτού έχουν βρει έναν νέο τρόπο διασκέδασης και επικοινωνίας. Βέβαια, είναι αλήθεια ότι από τη στιγμή που οι χρήστες του Internet αυξήθηκαν απότομα, τότε άρχισαν να παρουσιάζονται και οι σοβαρότερες παρενέργειές του.

Το κυριότερο χαρακτηριστικό του Διαδικτύου είναι η υπέρμετρη και ανεξέλεγκτη ελευθερία λόγου που προσφέρει. Από αυτήν την έλλειψη λογοκρισίας πηγάζουν όλα τα αγαθά, αλλά και τα τρομερά προβλήματα του Internet. Μέσα στον απέραντο κόσμο του Διαδικτύου, το έδαφος είναι πρόσφορο για τη διάδοση κάθε καινούριας ιδέας και ιδεολογικού σχήματος. Ο πλουραλισμός που υπάρχει στο Διαδίκτυο είναι απίστευτος. Σαν μια τεράστια βιβλιοθήκη, όπου μπορούμε να βρούμε ό,τι ζητάμε. Δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι το Internet είναι η μεγαλύτερη βιβλιοθήκη που υπήρξε ποτέ στην ιστορία της ανθρωπότητας.

Από την άλλη πλευρά, όμως, η ανωνυμία και η απεριόριστη ελευθερία όταν γίνουν αντικείμενο παράλληλης εκμετάλλευσης από διάφορους επιτήδειους, μπορούν να γυρίσουν εναντίον μας σαν μπούμερανγκ, αφού η αλόγιστη χρήση τους αποτελεί ένα πολύ επικίνδυνο όπλο, που μπορεί να απειλήσει την ανθρωπότητα.



Δεν είναι τυχαίο ότι σήμερα η κυβερνοτρομοκρατία έχει πάρει επικίνδυνες διαστάσεις. Είναι ο νέος τρόπος αντίδρασης στις κοινωνικές και τις πολιτικές αλλαγές. Ακόμη, η παράνομη διακίνηση λογισμικού και μουσικής, καθώς και η πορνογραφία, που το έχει κατακλύσει κυριολεκτικά, κάνουν το Διαδίκτυο έναν χώρο όπου επικρατεί η παρανομία και η αταξία.

Δυστυχώς, όμως, η ανωνυμία που επικρατεί στον κυβερνοχώρο κάνει εξαιρετικά δύσκολη την περιφρούρησή του με κάποιο νομικό πλαίσιο. Γιατί είναι σχεδόν αδύνατον να εντοπιστεί αυτός που βρίσκεται στην άλλη άκρη της τηλεφωνικής γραμμής. Γι' αυτό και η νομοθεσία γύρω από το Internet μόλις τα τελευταία χρόνια άρχισε να κάνει τα πρώτα βήματά της, αρχίζοντας ουσιαστικά από τις ΗΠΑ. Στην Ελλάδα, όμως, δυστυχώς είναι σχεδόν ανύπαρκτη. Βέβαια, υπάρχει η δικαιολογία ότι οι χρήστες του Internet δεν είναι τόσοι πολλοί. Ομως, με την αλματώδη αύξηση των χρηστών του Διαδικτύου, αν δεν ληφθούν κάποια μέτρα, σε λίγα χρόνια θα αντιμετωπίζουμε σοβαρά προβλήματα και δυσλειτουργίες.

Είναι σίγουρο, πάντως, ότι το Διαδίκτυο, παρά τα προβλήματα που δημιουργεί, είναι αδιαμφισβήτητα μέσο της παγκοσμιοποίησης. Χωρίς το δίκτυο θα ήταν αδύνατη η ιδέα της "παγκόσμιου χωριού". Μέσα από το Internet προσπαθεί να μας επιβληθεί μια νέα κουλτούρα, ένας νέος τρόπος ζωής, μέχρι και μια νέα γλώσσα (greeklish). Με το ηλεκτρονικό εμπόριο ουσιαστικά ελευθερώνεται η παγκόσμια αγορά. Τα σύνορα των χωρών, ουσιαστικά, καταργούνται. Το Internet είναι, κατά τη γνώμη μου, το εργαλείο μέσω του οποίου θα επιβληθεί η νέα τάξη πραγμάτων στον κόσμο.

Τελικά, το Internet ίσως να είναι το αναγκαίο κακό της εποχής. Η άρνησή του, ωστόσο, σημαίνει οπισθοδρόμηση αλλά και ανικανότητα να ακολουθήσουμε τις τεχνολογικές εξελίξεις. Ετσι, δεν αποτελεί λύση η συνεχής λασπολογία σε βάρος του, αλλά η καλύτερη διαμόρφωσή του, σύμφωνα με τα πρότυπα της ελληνικής κοινωνίας. Σε αυτήν την κατεύθυνση θα βοηθούσε και η ψήφιση της κατάλληλης νομοθεσίας, ώστε να διαφυλαχθεί ο απλός χρήστης. Πρέπει να καταλάβουμε ότι το Internet, παρά τις μεγάλες ευκολίες που μας προσφέρει, κρύβει πολλούς κινδύνους.

Μία ενδιαφέρουσα σελίδα είναι η http://iliada.br7.net, που είναι βασισμένη στην "Ιλιάδα" του Ομήρου.

Γ. Αναγνωστόπουλος

Φίλε μας,
Δημοσιεύουμε ευχαρίστως τους προβληματισμούς σου, οι οποίοι να είσαι σίγουρος ότι απασχολούν ήδη τόσο εμάς όσο και πολλούς ακόμη χρήστες του Internet ανά την υφήλιο. Τα ερωτήματα για το δρόμο που οδηγεί στην παγκοσμιοποίηση και το ρόλο που καλείται να παίξει το Internet στην υλοποίησή της είναι από τα πλέον σημαντικά των καιρών μας. Βεβαίως, οι νόμοι της εξέλιξης είναι αδυσώπητοι κι ένα ποτάμι δύσκολα γυρίζει πίσω, ωστόσο μπορούμε να στήσουμε τα κατάλληλα φράγματα για να εκμεταλλευτούμε όσο το δυνατόν καλύτερα το νερό του. Το αν θα το κάνουμε στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι ένα άλλο θέμα...


DVDCOOL

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και γενικά οτιδήποτε ενδιαφέρει τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

των Θανάση Αγγέλου, Ορέστη Μανούσου και Φώτη Θανόπουλου



TOMB RAIDER:
... ΤΟ ΕΙΔΑΜΕ ΚΑΙ ΚΡΙΝΑΜΕ

Θα καταφέρει η Lara Croft να καθιερωθεί στη θέση ενός θηλυκού Indiana Jones;

Είδος Περιπέτεια
Σκηνοθεσία
Simon West
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Angelina Jolie, Daniel Craig, Iain Glen, Leslie Phillips, Chris Barrie, Jon Voight, Rachel Appleton, Noah Taylor

Η κινηματογραφική βιομηχανία ανακάλυψε μία νέα πηγή εσόδων και αρκετές ταινίες τα τελευταία χρόνια προσπάθησαν να εκμεταλλευτούν τη δημοτικότητα των ομώνυμων ηλεκτρονικών παιχνιδιών, χωρίς μεγάλη επιτυχία μέχρι σήμερα. Φαίνεται, πάντως, ότι αυτό πρόκειται να αλλάξει με την ταινία "**Lara Croft: Tomb Raider**", η οποία αναμένεται να έχει σίγουρη επιτυχία όσον αφορά στις εισπράξεις, αλλά ίσως όχι και καλλιτεχνική.

Φυσικά, δεν πρόκειται να πω τίποτα για το Tomb Raider. Είμαι σίγουρος, επίσης, ότι όλοι γνωρίζετε τη διάσημη Lara Croft. Μάλιστα, πολύς θόρυβος έγινε για την ηθοποιό που επελέγη να την ενσαρκώσει, την **Angelina Jolie**, η οποία ήταν ίσως η καλύτερη επιλογή για το ρόλο της Lara Croft. Παράλληλα, η Jolie εκφράζει σωστά τον "τσαμπουκά" της Lara Croft. Δυστυχώς δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο για τους υπόλοιπους ηθοποιούς (θα τους ξεχάσετε αμέσως μόλις βγείτε από τον κινηματογράφο).

Η πλοκή της ταινίας αντιγράφει πιστά αυτήν videogame: Η Lara πρέπει να ανακαλύψει ένα αρχαίο αντικείμενο προτού αυτό πέσει στα χέρια μιας μυστικής ομάδας που αποκαλείται Illuminati (Φωτισμένοι). Σύμφωνα με το μύθο, μία αρχαία φυλή έκοψε στα δύο και έκρυψε σε αντίθετες μεριές του κόσμου τα δύο μισά αυτού του μαγικού αντικειμένου για να μην πέσει σε κακά χέρια. Κάθε 5000 χρόνια, όταν οι 9 πλανήτες του ηλιακού συστήματός μας ευθυγραμμίζονται, όποιος έχει στην κατοχή του το ιερό αντικείμενο αποκτά τεράστιες δυνάμεις και μπορεί να ελέγχει το χρόνο. Η Lara έχει μία εβδομάδα καιρό για να σώσει τη Γη από την καταστροφή, νικώντας στην κούρσα τους Illuminati και τους μπράβους τους, ταξιδεύοντας σε εξωτικές γωνιές της Γης και αντιμετωπίζοντας ένα σωρό κινδύνους.

Το ατού της ταινίας, η απόλυτα πιστή μεταφορά του videogame στη μεγάλη οθόνη, αποτελεί το μεγαλύτερο πρόβλημά της. Οταν κάποιος παίζει το Tomb Raider στην οθόνη του υπολογιστή του, ταυτίζεται με την ηρωίδα αφού την ελέγχει και απολαμβάνει το κυνήγι συμμετέχοντας, ψάχνοντας και γενικότερα επιδρώντας με το περιβάλλον. Στην ταινία αυτό είναι αδύνατο. Ο θεατής παρακολουθεί παθητικά και είναι πολύ εύκολο να διακρίνει τις σεναριακές αδυναμίες και τις εξωπραγματικές καταστάσεις που ο σκηνοθέτης του παρουσιάζει με καταιγιστικό ρυθμό.

Οι "καλοί" και οι "κακοί" της ταινίας αποτελούν ανθρώπινες καρικατούρες, χωρίς κανένα βάθος. Τα κίνητρά τους δεν εξηγούνται επαρκώς και όλοι γνωρίζουμε από την αρχή τι πρόκειται να συμβεί, κάτι που αφαιρεί τη δραματική ένταση. Το μόνο, λοιπόν, που μένει είναι η παρακολούθηση των ειδικών εφέ και των σκηνών δράσης, πολλές από τις οποίες είναι εντυπωσιακές, όχι όμως και πρωτότυπες. Η ταινία μπορεί να έχει εφέ, αλλά δεν έχει ψυχή.

Συμπέρασμα: Αν είστε τύπος που λατρεύετε τη Lara Croft και φιλάτε το χώμα που πατάει, θα ενθουσιαστείτε με την ταινία. Αν είστε τύπος που ξεχνάει τον εγκέφαλό του στην πόρτα του κινηματογράφου, θα την απολαύσετε. Αν όμως είστε θεατής με λίγο περισσότερες απαιτήσεις, έχω την εντύπωση ότι θα φύγετε ελαφρώς απογοητευμένοι. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι στο εξωτερικό η ταινία θα έχει μεγάλη εισπρακτική επιτυχία. Εχω, πάντως, την αίσθηση ότι στη χώρα μας δεν θα συμβεί το ίδιο.

Net resources

- Το Cinerama.gr (www.cinerama.gr) είναι ένα ελληνικό site που απευθύνεται στους φίλους του κινηματογράφου. Εδώ μπορεί κανείς να βρει κριτικές για τις ταινίες που παίζονται στη χώρα μας, καθώς και ένα TOP-10 των ταινιών με τις καλύτερες εισπράξεις.
- Το "The movie times" (www.the_movie_times.com) είναι ένα αρκετά καλό site που προσφέρει επαρκή κάλυψη όσον αφορά στις τελευταίες κυκλοφορίες στο χώρο του κινηματογράφου. Επίσης, σε αυτό μπορούμε να δούμε κριτικές για πολλές ταινίες, trailers, εικόνες και νέα από τον κόσμο του Χόλιγουντ.
- Στο cinecon (www.cinecon.com) μπορεί κανείς να βρει όχι μόνο reviews ταινιών, αλλά και συνεντεύξεις ηθοποιών όπως ο Edward Norton, προσεχώς και διάφορα trailers. Ακόμη, υπάρχουν πολλές ειδήσεις γύρω από τις ταινίες που θα κυκλοφορήσουν και σχετικές με τους αγαπημένους μας ηθοποιούς.

CINE news

Φήμες θέλουν το γνωστό **Russel Crowe** να είναι ο επόμενος ηθοποιός που θα υποδυθεί τον Ελληνα μεγιστάνα Αριστοτέλη Ωνάση. Η ταινία θα βασίζεται στο βιβλίο "Greek Fire" του **Nicolas Cage** και θα εξιστορεί την ερωτική ζωή του Ωνάση. Θα επικεντρώνεται, καθώς λέγεται, στη σχέση του με τη Μαρία Κάλλας και το γάμο του με τη Jackie Kennedy-Ωνάση. Μέχρι στιγμής η επικρατέστερη για αυτόν το ρόλο είναι η **Catherine Zeta Jones**.

Οργιάζουν οι φήμες στο Χόλιγουντ για τα χρηματικά ποσά που θα λάβουν οι **Will Smith** και **Tommy Lee Jones** για να επαναλάβουν τους ρόλους τους στο Men In Black. Φημολογείται ότι η αμοιβή του Smith θα είναι γύρω στα 20 εκατομμύρια δολάρια, ενώ το ποσό που ζήτησε ο Jones ανέρχεται στα 40 εκατομμύρια (!) δολάρια. Οσοι από εσάς αναρωτιέστε για τη μεγάλη διαφορά των αμοιβών, αρκεί να πούμε ότι ο Will Smith θα λάβει ποσοστό από τα κέρδη της ταινίας, γεγονός που μπορεί να ξεπεράσει σε μέγεθος την αμοιβή του Jones.

Ο **George Clooney** πιθανότατα θα υποδυθεί το βασιλιά της Σπάρτης Λεωνίδα, που μαζί με τους 300 Σπαρτιάτες του και άλλους Ελληνες πολέμησαν το 480 π.Χ. τους Πέρσες στις Θερμοπύλες. Ο τίτλος της ταινίας θα είναι "Gates of Fire" και τα γυρίσματα θα αρχίσουν μέσα στο 2002. Ενδιαφέρον, επίσης, για το ρόλο του Σπαρτιάτη βασιλιά εξέφρασε ο Bruce Willis. Η αφήγηση της ιστορίας θα γίνεται από έναν ηθοποιό που θα ενσαρκώνει τον μοναδικό επιζήσαντα της μάχης, έναν είλωτα (Σπαρτιάτης δούλος). Οταν γίνουν γνωστά περισσότερα για την ταινία θα σας ενημερώσουμε.

PLANET OF THE APES

Είδος Επιστημονική Φαντασία/Περιπέτεια
Σκηνοθεσία Tim Burton
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Mark Wahlberg, Tim Roth, Michael Clarke Duncan, Paul Giamatti, Estella Warren

Πολλοί από εσάς σίγουρα θα θυμούνται την ταινία "Ο πλανήτης των πιθήκων", στην οποία πρωταγωνιστούσε ο **Charlton Heston** και τελείωνε με την κλασική σκηνή όπου οι πίθηκοι κοιτούσαν σε μία έρημη παραλία το κατεστραμμένο Αγαλμα της Ελευθερίας. Ο καινούριος "**Πλανήτης των πιθήκων**" δεν είναι remake της παλιάς ταινίας, αλλά μία νέα παραγωγή που είναι βασισμένη στο ομώνυμο concept και αναμένεται να κυκλοφορήσει στη χώρα μας στα μέσα Σεπτεμβρίου.

Η υπόθεση της ταινίας έχει ως εξής: Το έτος 2029, κάπου στο ηλιακό σύστημά μας το διαστημόπλοιο USAF Oberon συλλέγει επιστημονικές πληροφορίες. Ο πιλότος Leo Davidson (**Mark Wahlberg** - "Three Kings", "Boogie Nights") εκπαιδεύει πιθήκους για να λάβουν μέρος σε διαστημικές αποστολές. Ο τελευταίος του μαθητευόμενος, ο Περικλής, χάνεται κατά τη διάρκεια μίας ηλεκτρομαγνητικής καταιγίδας που προέκυψε στη μέση κάποιας αποστολής. Ο Leo προσπαθεί να σώσει τον πίθηκο, αλλά χάνει τον έλεγχο του διαστημόπλοιού του που συντρίβεται σε έναν πλανήτη. Τα υπόλοιπα είναι λίγο ως πολύ γνωστά. Ο πλανήτης κυβερνάται από πιθήκους και οι άνθρωποι είναι σκλάβοι τους. Ετσι, ο ήρωάς μας συλλαμβάνεται από τους πιθήκους μαζί με τον αρχηγό μιας ανθρώπινης φυλής, τον Karubi (**Kris Kristofferson**) και την κόρη του Daena (**Estella Warren**). Περισσότερα γύρω από το σενάριο δεν θα αποκαλύψουμε, γιατί θα χαθεί



το σασπένς της ταινίας. Στη συνέχεια, πάντως, εμπλέκονται και άλλοι γνωστοί ηθοποιοί όπως ο Paul Giamatti ("Private Parts", "Man on the Moon") στο ρόλο του δουλέμπορου Limbo, η Helena Bonham-Carter ("Fight Club", "Mary Shelley's Frankenstein") στο ρόλο της Ari και ο γνωστός Tim Roth ("Reservoir Dogs", "Four Rooms", "Pulp Fiction") που υποδύεται έναν "κακό" στρατηγό, τον Thade (είναι φαίνεται της μόδας οι κακοί στα έργα να είναι Βρετανοί ηθοποιοί - βλ. Gary Oldman, Jeremy Irons). Στην παραγωγή συμμετέχουν αξιόλογοι παράγοντες, όπως ο Rick Heinrichs (production designer στα "Sleepy Hollow" και "Big Lebowski"), ο συνθέτης Danny Elfman ("Oingo Boingo" και "The Simpsons theme") και η βραβευμένη Collen Atwood για το σχεδιασμό των κοστουμιών στο "Edward Scissorhands" (ή αλλιώς "Ο Ψαλιδοχέρης") και στο "Beloved". Φημολογείται ότι το τέλος της ταινίας θα περιέχει ένα σοκ, το ίδιο ή τουλάχιστον ανάλογο με τη σκηνή με το Αγαλμα της Ελευθερίας στο τέλος της πρώτης ταινίας. Εμείς δεν έχουμε παρά να περιμένουμε να κυκλοφορήσει η ταινία και στη χώρα μας για να διαπιστώσουμε ιδίοις όμασι τις φήμες.

New DVD Releases

- Castaway
- Unbreakable
- Crouching Tiger Hidden Dragon
- What Lies Beneath
- Lawrence Of Arabia
- The Mummy
- The Sixth Sense
- Ten Commandments
- As Good As It Gets
- Titanic
- Hollow Man
- Terminator
- Gone In 60 Seconds
- Stigmata
- Scary Movie
- Mission To Mars
- The Hurricane
- The Bridge On The River Kwai
- Mission Impossible 2
- Jurassic Park
- X-Men
- The Insider
- Perfect Storm
- Fantasia 2000
- Deep Blue Sea
- Gladiator
- Jaws
- Sleepy Hollow
- The Green Mile

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία-Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



10 T-SHIRTS ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PCMASTER

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Σχόλια; Δικά σας...

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

20 ΒΑΘΜΟΙ

M	A	C	R	O	S	Q	H	Y	P	E	R	L	I	N	K	E	R	T	Y
H	H	J	I	K	L	O	I	U	K	D	R	O	P	D	O	W	N	B	V
O	P	M	A	S	F	G	R	A	D	I	O	B	U	T	T	O	N	E	R
R	U	E	W	C	A	A	R	V	B	N	M	K	J	H	Y	U	R	D	S
I	S	R	D	R	D	B	G	H	J	J	A	V	A	A	P	P	L	E	T
Z	H	T	C	I	V	B	L	F	G	R	T	E	W	S	C	B	P	S	R
O	B	Y	V	P	T	G	B	A	V	B	N	M	J	H	K	O	L	I	O
N	U	X	Y	T	H	J	K	L	U	F	G	D	S	W	E	C	I	G	P
T	T	O	H	E	N	M	K	L	O	S	N	O	I	T	P	O	R	N	E
A	T	B	N	D	H	T	M	L	U	M	I	T	R	P	L	M	O	T	R
L	O	K	H	I	G	F	B	N	G	N	U	V	P	E	I	P	S	I	N
L	N	C	H	T	B	R	G	H	N	H	J	N	L	I	M	O	T	M	A
I	F	E	J	O	V	V	T	Y	I	Y	I	O	U	N	O	N	E	E	S
N	V	H	F	R	A	M	E	S	L	T	L	U	G	A	K	E	M	R	S
E	B	C	T	Y	U	I	O	P	L	F	O	M	I	M	T	N	A	T	O
F	A	C	T	I	V	E	X	G	E	C	B	E	N	E	O	T	S	R	S
T	I	O	R	E	A	T	I	K	P	A	M	L	A	G	E	M	I	Z	O
P	R	O	P	E	R	T	I	E	S	S	Y	G	E	M	I	Z	O	T	A
F	G	C	O	M	M	E	N	T	F	G	S	C	R	O	L	L	I	N	G
K	E	N	A	F	O	L	D	E	R	S	T	I	K	A	L	A	L	A	A

Θέμα: Η αγγλική έκδοση του Microsoft Front Page

1 MACROS
2 VISUAL BASIC
3 SCRIPT EDITOR
4 FRAMES
5 PROPERTIES
6 SPELLING
7 OPTIONS
8 BRAKE
9 HORIZONTAL LINE
10 COMPONENT
11 COMMENT
12 SYMBOL
13 SCROLLING
14 CHECK BOX
15 RADIO BUTTON
16 DROP DOWN
17 PUSH BUTTON
18 HTML
19 JAVA APPLET
20 PLUG IN
21 ACTIVEX
22 DESIGN TIME
23 FOLDERS
24 REPORTS
25 HYPERLINK

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Χαρακτήρας στο Final Fantasy VIII

1	2	3	4	5

1 Γνωστή multimedia (και όχι μόνο) εγκυκλοπαίδεια.
- A. Titanica
- Q. Britannica
- V. Egiklopedika

2 Το "συμπλήρωμα" του Thief.
- W. Masquarade
- M. Treis kai ton tsakosame
- U. The Dark Project

3 Ποιος ήταν ο King Alric;
- I. Χαρακτήρας στο Myth II
- T. O Skeleton King στο Diablo
- L. Ελα μου ντε;

4 Με ποιο cheat παίρνετε $250.000 στο Sim City 3000;
- M. Pay tribute to your king
- S. Call cousin Vinnie
- L. Obey to your lord

5 Ποιον βλέπετε να κλαίει επειδή τον απολύσανε στο Petrified Forest του Grim Fandango;
- T. Τον Glottis
- M. Τον Manny
- L. Τον Guybrush

6 Τι είναι το Bass Masters Classic;
- F. PC game με θέμα τη συμμετοχή σε μπάντα ως μπασίστας
- V. Κονσέρβα με πέρκες
- I. PC game με θέμα το ψάρεμα

7 Ποιος είναι ο μόνος δράκος, τον οποίο αν σκοτώσετε, δεν παίρνετε τίποτα στο Baldur's Gate II;
- N. O Shadow Dragon
- M. O Red Dragon
- S. O Silver Dragon

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ



MICROSOFT TRAIN SIMULATOR — LEADFOOT — STADIUM OFF ROAD RACING — EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL — KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS — ROAD WARS

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμ!

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ο Πατρούλης και ο Κρίτσης βρίσκονταν μπλοκαρισμένοι στο καθημερινό μποτιλιάρισμα στους δρόμους της Αθήνας. Ο Πατρούλης, όπως πάντα, δεν φορούσε ζώνη ασφαλείας, μια και του έσπαγε τα νεύρα σε συνδυασμό με την κίνηση. Αντίθετα ο Κρίτσης την υπέμενε...

- "Κάθε μέρα τα ίδια!", φώναζε ο Πατρούλης. "Τσούκου τσούκου, μία ώρα για 100 μέτρα!".

- "Μη συγχύζεσαι, θυμήσου το έλκος σου", του έλεγε ο Κρίτσης.

- "Τέλος πάντων, τι θα κάνουμε το βράδυ;"

- "Λέω να πάμε να δούμε το Lord Of The Rings", του απάντησε ο Κρίτσης.

Τη στιγμή εκείνη ο Πατρούλης είδε ένα άνοιγμα στην αριστερή λωρίδα.

- "Αχά, να ένα άνοιγμα" (σ.σ.: Famous last words), είπε και έφυγε σπινιαριστός προσπαθώντας να προλάβει το φανάρι.

Λίγα δευτερόλεπτα αργότερα πετιόταν μέσα από το παρμπρίζ, έχοντας συγκρουστεί μετωπικά με μία νταλίκα που περνούσε με κόκκινο. Πέθανε ακαριαία. Ο Κρίτσης σοκαρίστηκε μόλις κατάλαβε τι είχε συμβεί. Προσπάθησε υστερικά να πάρει το 100. Οταν τον ρώτησαν πού έγινε το ατύχημα, εκείνος δεν μπορούσε, όμως, να τους πει. Γιατί;

Απ.:

Λεξικολογίες...

- Πώς λένε τον αδερφό του Καραϊσκάκη;
  - Καραϊτάβλη
- Πώς λέγεται αυτός που είναι θαμμένος στο όρος Σινά;
  - Συναχωμένος
- Πώς λέγεται ο Κολοκοτρώνης στην καθαρεύουσα;
  - Πρωκτόλιθος!
- Πώς λέγεται το όπλο του Μήτσου;
  - Μίτσιγκαν
- Τι είναι αυτό που ζει στη θάλασσα, το συναντάμε σπάνια και χαιρετάει;
  - Η χελώνα χαιρέτα-χαιρέτα
- Πώς λέγεται το ζώο που ζει στη ζούγκλα και χορεύει νησιώτικα;
  - Λιοντάρι-ντάρι-ντάρι.
- Πώς λέγεται ο θείος του Ηλία;
  - Ηλί-θιος (όχι του Καφούρου, για να μην παρεξηγηθούμε)

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 142. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Σεπτεμβρίου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 30η Αυγούστου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 145. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Νοεμβρίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... **ΤΗΛ.:** ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

Θέλω το δώρο να μου αποσταλεί ταχυδρομικώς, με δικά μου έξοδα

☐ **Ναι** ☐ **Οχι,** ***θα περάσω να το πάρω ο ίδιος***

Master of puzzles

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 139 — ΜΑΪΟΣ 2001

MULTI QUIZ

Από ποιο παιχνίδι έγινε γνωστός ο Alexey Pajitnov;

1	2	3	4	5	6
T	E	T	R	I	S

1 Κλασική προτροπή στο Mortal Kombat
- T. Fight!
- K. Make Love, Not War!
- L. Peace Bro!

2 Στήλη του "Power Gamer"
- E. Clans & Leagues
- K. Κλανς και... Ουρίστε;
- W. Maximum OverDive

3 Ελιγμός στα Flight Simulations
- A. Bake Roll
- B. Mailman
- T. Immelman

4 Τι σημαίνει το FAQ;
- U. For-Absent Queries
- R. Frequently Asked Questions
- M. Forbidden All-Time Quotas

5 Ποιο από τα παρακάτω Tags πρέπει να εισέρχεται στο ανώτερο σημείο ενός κώδικα HTML;
- S. <BODY>
- I. <HTML>
- F. <HEAD>

6 Το όνομα του κεντρικού χαρακτήρα στο Silver.
- S. David
- T. Bob
- U. Joacheen

Οι νικητές κερδίζουν 5 Combat Flight Simulator 2 και 2 Combat Flight Simulator 2000 Professional προσφορά της Microsoft Hellas.

- ΚΑΠΟΓΛΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ
- ΠΑΝΕΘΥΜΙΤΑΚΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ
- ΠΕΡΔΙΚΟΥΡΗΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
- ΧΑΝΙΩΤΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΑΘΗΝΑ
- ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΑΘΗΝΑ
- ΜΑΪΝΑΣ ΝΙΚΗΤΑΣ, ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ
- ΚΟΥΦΟΓΙΑΝΝΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



WWII: NORMANDY



THE MESSENGER



STUPID INVADERS



THE MUMMY



ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

C	A	S	C	A	D	E	W	N	T	I	L	E	C	V	B	N	M	L	K
Q	E	F	R	E	Q	U	E	N	C	Y	A	W	D	E	R	T	Y	U	I
A	S	L	D	F	G	H	J	K	L	Z	T	X	C	I	N	D	E	X	V
A	B	N	L	I	N	E	S	T	H	F	N	F	G	D	T	S	A	H	N
V	Q	A	Z	X	S	W	E	D	C	V	O	F	R	T	G	B	N	H	Y
E	E	R	I	T	G	B	V	C	X	X	Z	R	S	D	F	G	H	E	U
R	W	F	E	R	T	S	U	M	A	N	I	A	M	A	N	A	N	C	J
A	V	I	E	W	V	A	V	A	V	A	R	I	D	A	B	A	H	N	M
G	O	N	K	L	O	L	I	K	O	T	O	O	L	S	T	L	S	E	I
E	L	D	I	S	P	R	E	A	D	S	H	E	E	T	O	S	L	D	K
L	C	V	S	A	I	E	K	P	A	P	A	Z	O	L	E	T	I	I	O
O	O	L	L	V	K	P	L	B	K	G	I	V	A	R	P	L	T	F	L
L	L	A	O	E	I	L	A	P	O	M	L	N	D	M	O	O	S	N	P
O	U	K	G	A	B	A	L	I	W	O	P	A	I	O	L	P	A	O	G
L	M	I	I	S	I	C	A	K	O	M	K	K	H	L	I	N	K	C	A
O	N	A	C	X	B	E	L	K	R	V	L	A	M	E	N	I	I	M	B
L	K	K	A	A	V	O	U	K	L	D	A	T	E	V	A	L	U	E	R
O	X	A	L	X	B	P	K	O	L	O	P	E	T	I	N	I	T	S	I
L	A	P	E	R	C	E	N	T	R	A	N	K	L	I	T	S	I	K	E
O	X	A	Z	I	I	L	I	T	H	K	N	A	L	B	T	N	U	O	C

Χμμμ!

Αν ο μπαμπάς ταύρος ζυγίζει 550 κιλά και τρώει 12 μπάλες άχυρο την ημέρα και το μωρό ταύρος, που ζυγίζει 130 κιλά, τρώει 4 μπάλες την ημέρα, πόσες μπάλες χρειάζεται η μαμά ταύρος που ζυγίζει 350 κιλά;

Απ.: Δεν υπάρχει μαμά ταύρος

Τι είναι αυτό που έχει τέσσερα πόδια, ουρά, τρώει άχυρο και βλέπει εξίσου καλά τόσο από μπροστά όσο και από πίσω;

Απ.: Ενας τυφλός ταύρος

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

Software

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Baldur's Gate 2, αυθεντικό μαζί με ελληνικό manual. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Στέφανος
Τηλέφωνο 4224154

ΖΗΤΕΙΤΑΙ γνήσιο το Baldur's Gate και το expansion του Tales of the Sword. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Στέφανος
Τηλέφωνο 4224154

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Swat 3, Panzer General III, Delta Force, Black & White, Tiberian Sun, Firestorm και Gunman Chronicles. Τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γιώργος Θεοδωρόπουλος
Τηλέφωνο 2917435

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Demolition Racer, Pompei και άλλα demos. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Στέφανος Κοσκίνας
Τηλέφωνο 7223514

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Settlers 2 gold edition, Need for Speed 3 και 4, Chaos Island, Actua Soccer 2, Longbow 2 και 3D Movie Maker, όλα γνήσια με τα manuals. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Παναγιώτης Τσαλαβρέττας
Τηλέφωνο 9631282

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα αυθεντικά παιχνίδια The Longest Journey (τιμή 5.800 δρχ.) και Command and Conquer, Tiberian Sun (4.000 δρχ.). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Μιχάλης Σκοπελίτης
Τηλέφωνο (0251) 20336

Hardware

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επειγόντως Pentium II ή Celeron από 233MHz έως 333MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σαραφιάδης Νίκος
Τηλέφωνο 4971350

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Celeron 566, MSI 6163 Pro, 256MB RAM, SoundBlaster Live, ηχεία FourPoint Surround, σκληρός WD 10 Giga AA. Τιμή 130.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Ηλίας
Τηλέφωνο 0974-473551

ΖΗΤΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Voodoo 2 12MB. Προσφέρονται έως και 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βαγγέλης Οικονομόπουλος
Τηλέφωνο 0945-728604

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Celeron 300MHz ελαφρώς μεταχειρισμένος, μόνο 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γιάννης Κουρκουτάς
Τηλέφωνο 0974-596845

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 166 MMX, 64MB RAM, 4,3 HDD, 52x CD-ROM, 2MB SVGA, Monitor 14" Zenith, SoundBlaster Live, πολλά προγράμματα. Τιμή 120.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αθανασόπουλος Δημήτριος
Τηλέφωνα 6197062, 2792290

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Adaptec AHA-2940 UW SCSI, Yamaha CD-R-400 4x4x1 6 SCSI και Plextor CD-ROM ULT Raplex 40xmax SCSI. Ολα 60.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Διονύσιος Αλευράς
Τηλέφωνο 3639826

Οσοι ενδιαφέρεστε (και φυσικά διαθέτετε σύνδεση στο Internet) μπορείτε να δημοπρατήσετε τα προϊόντα σας στο νέο site E-Bazaar (http://www.e-bazaar.gr). Οδηγίες για το πώς θα κάνετε την καταχώρισή σας ή την προσφορά σας για ένα προϊόν που σας ενδιαφέρει θα βρείτε στο site.

Διάφορα

ΠΩΛΕΙΤΑΙ συλλογή με 125 παιχνίδια (KOF 98, METAL SLUG 2 και άλλα) για NEO GEO σε τρία CDs μόνο 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γιάννης Λαζαρίδης
Τηλέφωνο 0942-658701

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Mega Drive, δύο τηλεχειριστήρια και ένα παιχνίδι, όλα σε άριστη κατάσταση. Τιμή 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Δημήτριος Κυριακίδης
Τηλέφωνο 9341994

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τεύχη των περιοδικών "Πτήση και Διάστημα", "Σύγχρονος Στρατός" και "Σύγχρονη Αεροπορία & Ναυτικό". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιλόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No.................... ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.800 δρχ. - 5.3 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....
ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

Donkey Kong

HOW HIGH CAN YOU GET?

Σκίτσο / Σενάριο: Παναγιώτης Ι. Λύρης
markador@mailcity.com



ο Jeronimo Groovy FM ανοίγει τα χαρτιά του



LEVELart Advert.

radio Jeronimo Groovy 88.5 FM